NUMERO 8
JUILLET - AOUT 92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

SOLUTIONS

STRIDER - KID CHAMELEON - AX BATTLER

MEGA POSTER

WONDERBOY V

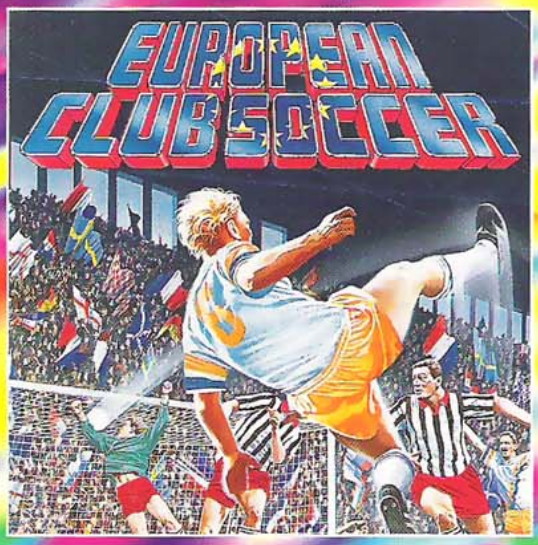
TOUTES LES NOUVEAUTES SEGA

OLYMPIC GOLD - TAZMANIA - BATMAN
TOM & JERRY - CHUCK ROCK - etc...

T 4702 - 8 - 30,00 F

N° 8 ● JUILLET AOUT 1992 ● 30 F ● BELGIQUE : 195 FB ● LUXEMBOURG : 215 FL ● SUISSE : 9,5 FS

TERMINATOR



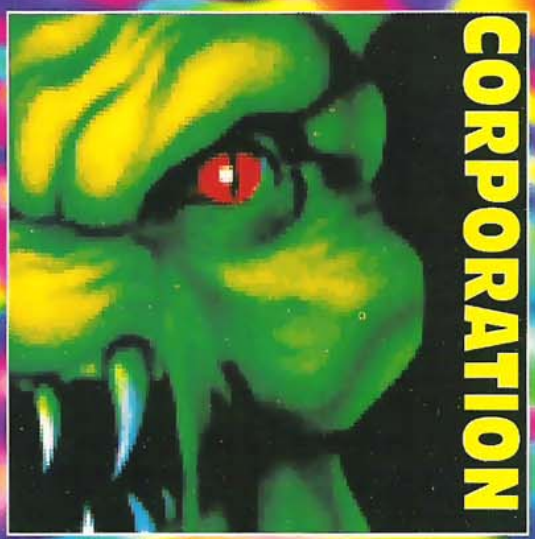
EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

TERMINATOR	MEGADRIVE • MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE • N/A
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE • N/A
CHUCK ROCK	MEGADRIVE • MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE • N/A

des créations remarquables!

CHUCK ROCK



CORPORATION

CORPORATION

Virgin GAMES

pour votre

SEGA™

virgin games-
immaculate
concepts

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved.Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Ⓟ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

E D I T O

Amis segamaniaques, voici notre dernier Mega Force de l'année (année scolaire, bien sûr !). Vous rangez soigneusement ce numéro et votre Game Gear dans votre valise... et c'est parti pour les vacances ! Comme vous pouvez en juger, les nouveautés vont arriver en masse sur vos consoles préférées durant l'été, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer ! Et si vous saviez tous les jeux qui sont prévus d'ici la fin de l'année, vous en baveriez d'envie...
Sega va vous gâter à la rentrée et Mega Force également, puisque vous pourrez vous procurer le superbe agenda scolaire que nous avons fait rien que pour vous, comme ça j'irai tous les jours au bahut avec vous. Je vous donne rendez-vous en septembre pour un mega-numéro de rentrée. En attendant, on se trouvera sur 3615 MF.
Bonnes vacances !

Sonic.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93500 Pantin • Tél. : (1) 48 43 09 91, Fax : (1) 48 43 09 58 • **Directeur de la publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Chef de Rubrique :** Sylvain ALLAIN • **Secrétaire de Rédaction :** François GABERT • **Maquette :** Yves RAYNAUD, Mireille GUÉRINEAU, Michael CAMBOUR • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de la couverture :** Olympic Gold (US GOLD) • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57• **Photogravure :** PPO • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES
• Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Kid Chameleon réalisé par MANU • Strider par SYLVAIN et MANU • AX-Battler par SYLVAIN.

Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.

Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

n°8 JUILLET / AOUT 1992 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA DOSSIERS

MEGADRIVE
Kid Chameleon 16

MASTER SYSTEM
Strider 72

GAME GEAR
AX-Battler 86

NOUVEAUTES/ZAPPINGS

Tazmania (MD) 64
Batman (MD) 66
David Robinson's Supreme Court (MD) 67
Olympic Gold (GG) 68
Devilish (GG) 69
Chuck Rock (MS) 70
Marble Madness (MS) 71
Super Space Invaders (MS) 72
European Club Soccer (MD) 73
Super Kick Off (GG) 74
Wimbledon (GG) 75
Aerial Assault (GG) 76
Tom et Jerry (MS) 77
Ayrton Senna's Super Monaco GP II (MD-MS) 78
Put & Putter (MS) 80
Wonderboy : The Dragon's Trap (GG) 81
Arcade Smash Hits (MS) 82

PREVIEWS
Console, ne vois-tu rien venir?

Klax (GG) 44
Steel Empire (MD) 45
Popils (GG) 45
Terminator (MD-MS) 48
Chuck Rock (MD) 49
Paperboy (GG) 50
Dragon's Fury (MD) 51
Marble Madness (GG) 52
Prince of Persia (MS) 53
Evander Holyfield's Boxing (MD) 54

LE FORUM

Le courrier de Sonic 6
Les Infos / Sayonara / Dernières Sorties 8
Mega Scores 12
Les secrets de Maître SEGA 46
Hit-parade 62
Abonnement 83
En détresse 84
Petites Annonces 94

JE REVIENDRAI...

En l'an des ténèbres 2029, les dirigeants de cette planète ont conçu une chose qui n'éprouve aucune **pitie,** ne ressent aucune **douleur** et ne connaît pas la peur. Une chose que l'on **ne peut pas arrêter.** Ils ont créé... **TERMINATOR.**

Combattez **l'ultime machine à tuer** dans cette **saisissante** adaptation du **succès du grand écran**... **TERMINATOR.**

Disponible sur **Sega Megadrive** et **Master System,** TERMINATOR comprend...

- **DES SCENES DIGITALISEES DU FILM**
- **UNE MUSIQUE ET UNE ANIMATION ETOURDISSANTES**
- **UNE ACTION FEROCE**
- **QUATRE NIVEAUX GRANDIOSES**

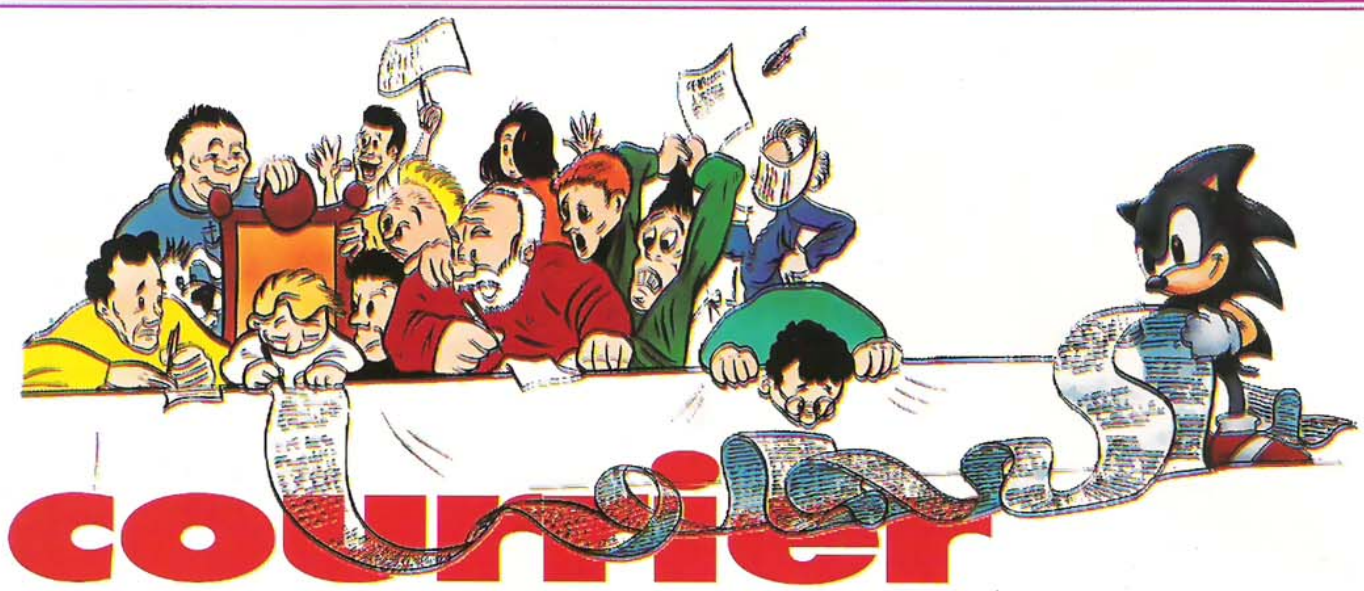
TERMINATOR - Une nouvelle **création remarquable** de **Virgin Games**

Virgin GAMES

SEGA™

virgin games- immaculate concepts

The Terminator™ ©1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers partnership. All Rights Reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks.
Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

Sonic.

Cher Sonic,
Avant toute chose, sincères félicitations aux journalistes qui ont écrit le superbe magazine, j'ai nommé MegaForce, bien sûr. Il y a deux mois environ, j'ai acheté une MS 2, qui m'a bien contenté. J'ai acquis depuis lors 4 cartouches de jeux : Wonder Boy 2 et 3, Astérix et bien sûr, Sonic, plus Alex Kidd que j'ai eu avec ma console. Je m'amuse bien avec ces jeux et de plus, je sais m'en passer quand je dois travailler pour l'école, ce qui fait que mes parents approuvent l'idée de m'en acheter de nouveaux.
Pour en revenir à Megaforce, mes amis (qui possèdent eux aussi une MS) et moi-même, nous voudrions plus de dossiers complets sur les jeux de la MS, comme par exemple le dossier complet de Donald ou de Wonder Boy 2, qui sont déjà parus.
Une proposition pour que le magazine Megaforce devienne encore plus gigagénial : comme il est devenu mensuel, ne pourriez-vous pas faire, une fois sur deux, une édition spéciale pour la MS et GG et une autre édition qui serait réservée à la MD et au Mega CD ?
Nous espérons, mes amis et moi, que cette idée sera approuvée par la direction de Megaforce...
Nos amis de Belgique...

Sonic : *A tous nos amis de Belgique, un immense merci de toute l'équipe de Megaforce et moi-même pour leurs compliments qui nous vont droit au cœur. Mais je vais t'avouer que ce que nous apprécions le plus ici, ce sont les diverses critiques émises par tes amis et toi. Nous en tenons compte et cela nous permet d'améliorer sans cesse "Votre" magazine, d'autant plus qu'il est désormais mensuel. Nous y mettons beaucoup plus de dossiers, mais nous ne sommes pas toujours en mesure de satisfaire tous nos lecteurs (ce que nous regrettons bien). Malheureusement, vue la quantité de jeux existants et le nombre toujours croissant de nouvelles sorties, ce n'est pas évident de tout passer. Nous espérons tout de même faire le bon choix et surtout de notre mieux...*
Le fait d'être passé mensuel ne nous permet pas de gérer les news ainsi que les diverses rubriques, comme tu le souhaiterais en deux éditions. Nous perdrions tout de suite le fil de l'actualité, et tout ce qui en découle...

Cher Supermegaovergrand Sonic,
Je voudrais te poser certaines questions : je suis allé chez un commerçant pour acheter sur Mega Drive "Alien Storm", or il m'a dit que l'entreprise Sega n'en fabriquait plus. Si c'est vrai, pourquoi ? J'ai acheté Gynoug à la place de Alien Storm, ai-je fait le bon choix ? Quels sont les meilleurs jeux de baston sur MD ? Golden Axe 2 vaut-il vraiment l'achat ?
Vincent AUDINO

Sonic : *Tout d'abord, je voulais te dire que l'expression "Supermegaovergrand", c'est la première qu'on l'utilise pour me présenter, et c'est d'autant plus flatteur que ça sonne très bien avec ma personnalité... Bref ! Après ces quelques fleurs, je vais t'avouer que je suis étonné qu'un revendeur ait pu te dire qu'Alien Storm n'était plus fabriqué. D'une part parce qu'il est distribué par SEGA et surtout parce qu'il est conçu par SEGA. A mon avis, le magasin en question ne devait plus en avoir en stock, mais ce n'est pas une raison pour prétexter que la firme SEGA ne le fabrique plus. En ce qui concerne Gynoug, vis à vis d'Alien Storm, ce sont tous les deux de très bons jeux mais dans un style totalement différent. Si tu es vraiment intéressé par les jeux de combats, il y*

en a deux que je te conseille vivement : Streets of Rage, évidemment, et dans un genre un peu moins barbare mais tout aussi percutant, Blow Out.
Si tu avais aimé Golden Axe pour son style, il n'y a aucun problème, tu peux te procurer le second volet. Il est mieux réalisé, plus fluide et cartonne tout autant...

Salut Giga Sonic,
Alors après Sonic et prochainement Sonic 2, pourquoi pas une suite, Sonic 3, 4, 5... A ce propos, il serait bien de faire jouer une compagne et un bébé. On pourrait choisir (comme dans Astérix) un personnage de ta belle famille à chaque niveau.
On parle d'une Teradrive, qu'est-ce que c'est ? Sega éditera-t-il un Street Fighter 2 ? Je joue en vacances sur ce super jeu et j'aimerais (et je ne suis pas le seul) le retrouver sur la MD.
Jean Christophe BOIRE

Sonic : *Je vois que monsieur est bien informé... Certes, Sonic 2 (c'est-à-dire moi) ne devrait pas tarder à être commercialisé, mais ce que tu ne sais pas, mon cher Christophe, c'est que j'aurai non pas une petite compagne ou un trognon garnement comme compagnon, mais un terrible écureuil à deux queues dont la vivacité me fait parfois rougir de jalousie... Mais qu'importe, je ne serai pas seul pour mes nouvelles aventures. De nouveaux épisodes dans ma formidable saga ? Attendons déjà le deuxième volet... Impatient, va !*
Le Teradrive, c'est tout simplement une parfaite synthèse d'une Megadrive et d'un IBM PC. C'est-à-dire que l'on retrouve dans un même et unique boîtier la technologie SEGA (pour la console) et celle d'un micro-ordinateur compatible PC. La machine dispose donc d'un port pour la lecture d'une cartouche et d'un lecteur de disquettes 3"1/2 (1,44 Mo). Cela dit, cette machine n'est disponible qu'au Japon et sa commercialisation n'est pas prévue en Europe.
En ce qui concerne le hit d'arcade de Capcom, Street Fighter 2, la société nipponne n'envisage pas l'adaptation de son jeu sur la Megadrive, pour plusieurs raisons, dont principalement le fait que Capcom n'a pas les droits d'exploitation de la console SEGA. Selon certaines rumeurs qui ne sont démenties ni par Sega, ni par Capcom, il n'est pas exclu que ce jeu fasse son apparition l'année prochaine sur MegaCD.

Salut Sonic,
Je suis un fervent lecteur de MEGAFORCE, mais j'ai quelques reproches à te faire au sujet du n° 7 : il n'y a plus assez de place pour les MegaScores, ni pour les secrets de Maître SEGA. Mais le reste est extra ! Finies les critiques, voici mes questions : quels sont, d'après toi, les meilleurs jeux d'action sur MD ? Toe Jam and Earl n'est-il pas quelque peu lassant au bout d'un moment ?
Julien TOCQUE

Sonic : *Je ne suis pas en mesure de te dire quels sont les meilleurs jeux d'action sur la MD, d'une part parce qu'il en existe une trop grande variété et surtout parce que tout le monde n'a pas les mêmes goûts, certains préférant de loin les Beat'm up aux jeux de plates-formes, etc. Toutefois, on peut quand même citer quelques grands classiques qui font l'unanimité, comme Mickey Mouse, The Revenge of Shinobi, Streets of Rage... sans oublier Sonic, bien sûr !*
Si tu aimes les jeux bien difficiles, que l'on ne termine pas facilement, alors Toe Jam And Earl est fait pour toi. Loin d'être lassant, ce super jeu mélangeant casse-tête, action et aventure, est délirant, bourré d'animations farfelues et grotesques, avec des digits vocales, je ne te raconte que ça ! Et en plus, on peut jouer à deux simultanément... Voilà, je ne pouvais pas mieux te le décrire !

Sonic,
Salut MEGASONIC, j'ai plein questions à te poser. Tout d'abord, vas-tu avoir une amie dans Sonic 2 (s'il sort comme prévu) ? Dans MegaForce, tu as dit qu'il y aurait sûrement d'autres personnages de Walt Disney, qui seront-ils ? Comment avoir la deuxième émeraude, je n'y arrive pas ! Au secours... Que me conseilles-tu comme cartouche Master System, j'hésite entre Olympic Gold ou Champions of Europe ? Allez, je pense que ma lettre est déjà assez longue... Salut Sonic !
Sylvain, un Segamaniaque.

Sonic : *Comme je l'annonçais précédemment, ce ne sera pas une amie mais "un", puisqu'il s'agira d'un étrange écureuil (surprise). En effet, d'autres personnages de Walt Disney vont faire prochainement leur apparition sur Megadrive, il s'agit de Talespin (Baloo, l'ours) et de la petite sirène. Cela dit, nous aurons bientôt l'occasion de retrouver Mickey et Donald, réunis dans un même jeu, qui se nomme* ***World of Illusions.***
En ce qui concerne ta dernière question, ces deux programmes sont très bien réalisés et ils offrent un grand intérêt de jeu. Il est très difficile de décider lequel est le meilleur, tout dépend si tu préfères le foot ou les épreuves olympiques.
D'une façon générale, si tu as des difficultés sur un jeu, je te propose d'appeler la nouvelle ligne privée de Maître SEGA :
(16–1) 47 79 23 45.

SONIC

INFOS

PUBS SEGA : SILENCE ! ON TOURNE...

Figurez-vous que Maître Sega, après avoir défié un punk très costaud l'année dernière, s'apprête à faire de nouveau des siennes !
En effet, SEGA est actuellement en tournage, quelque part dans le monde (secret, secret...), afin de préparer les films de pub qui sortiront à la rentrée. Ces nouveaux spots seront encore plus spectaculaires et drôles, mais Maître Sega sera encore plus fort...

MAÎTRE SEGA, ÇA DÉMENAGE...

Vous êtes très nombreux à utiliser la "HOT-LINE" de Maître SEGA, et nombre d'entre vous vont donc se précipiter sur leurs carnets d'adresses à cause de cette info... Oui, le numéro de téléphone de la Hot-Line de notre Maître SEGA vénéré a changé, depuis le 1er juin - c'est tout récent ! Voici le nouveau numéro, pour vous tirer de tous les embarras dans vos jeux, obtenir des trucs et astuces, des news, et... faire connaissance avec Maître SEGA en personne :

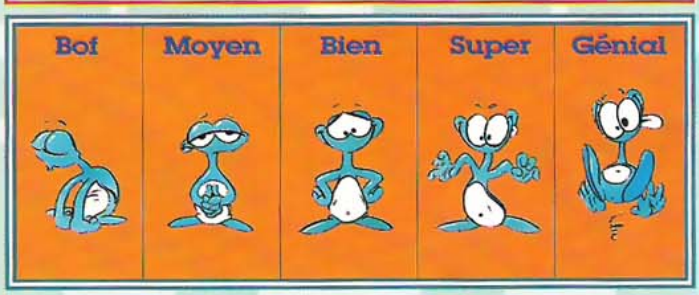
NOUVEAU TÉLÉPHONE
47.79.23.45.

SEGA et Coca-Cola, c'est vraiment plus fort que toi !

A l'occasion de la sortie du jeu Olympic Gold, simulation de différentes disciplines olympiques, pour la première fois et simultanément sur les trois consoles, SEGA et COCA-COLA organisent une opération de partenariat. Cet été, entre le 15 juin et la fin août, dans 100 hypermarchés, les accros du Coca pourront gagner une Game Gear accompagnée de la cartouche Olympic Gold, en participant au tirage au sort dans les rayons "boissons", de même que les accros de jeux vidéo pourront gagner la série complète des objets exclusifs "Coca-Cola Jeux Olympiques" et des bons de réduction sur le titre Olympic Gold, en participant à l'opération dans les rayons jeux vidéo. Ouvrez l'œil...

NOTATION DES JEUX

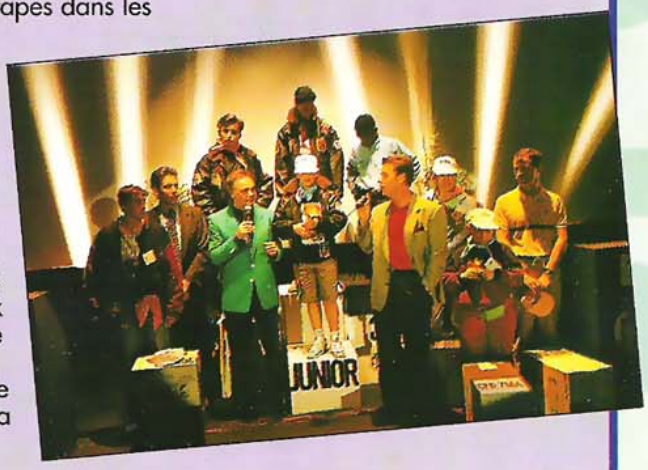
Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !



Prochain MEGAFORCE : le 1er septembre en kiosque !

EURO CHALLENGE 92

C'est à la cité des Sciences et de l'Industrie, au Parc de la Villette de Paris, que se sont retrouvés tous les candidats au titre de Champion de France SEGA. Sélectionnés à bord du train Sega au cours de ses 24 étapes dans les plus grandes villes de France, ils sont venus avec la rage de vaincre et un esprit de compétition digne des plus grands événements. Au cours de la tournée, Sega a identifié les auteurs des meilleurs scores sur les jeux **Sonic** et **Super Monaco GP** : ce sont ces jeux qui ont constitué le "sujet" des 16èmes et 8èmes de finale. Pour la suite de la compétition, le niveau s'élevait puisque les candidats ont été invités à se mesurer, les uns contre les autres, sur **Kid Chameleon** et en finale, sur **Alisia Dragoon**. Ces deux nouveautés sur Mega Drive ont permis aux meilleurs, ceux qui perçoivent presque instinctivement la logique d'un jeu, de révéler leurs talents.
A l'issue du dernier match, Sega a couronné son Champion de France SEGA ainsi qu'un Champion Junior, meilleur joueur de la catégorie des moins de 12 ans.



Le concours des scores s'est déroulé dans l'amphithéâtre de la Cité des Sciences, décoré pour l'occasion de jeux de lumières impressionnants, mettant en scène le Logo de l'Euro Challenge et les personnages les plus célèbres des jeux SEGA. Dans cette ambiance à la fois chaleureuse et futuriste, la tension ne pouvait que monter au fur et à mesure de la compétition. Trois parrains célèbres sont venus encourager les participants : d'abord Laurent BOYER, animateur de M6, Jacky, que l'on ne présente plus, et pour la finale Laurent CABROL, d'Antenne 2, animateur de l'émission vedette de la chaîne préférée des adolescents : La Nuit des Héros.

Au cours de la journée, tous les invités de SEGA ont pu découvrir les activités de la Cité : visite des expositions Explora, de l'Argonaute (véritable sous-marin de la Marine Nationale accessible au public), de l'Aquarium et du Cinaxe, un cinéma "haute technologie" sous forme de simulateur, qui permet de vivre des sensations fortes et inoubliables. Déçus d'avoir été éliminés de la compétition ou pleins d'espoir de passer le tour suivant, tous se sont passionnés pour cette journée de découverte dans l'un des lieux les plus adaptés à la curiosité des adolescents pour les sciences et la technologie.
Cette finale 92 s'est conclue en apothéose, avec un "laser-show" impressionnant en point d'orgue lumineux et rythmé, qui marquait la fin d'une fête et donnait rendez-vous pour l'année prochaine.

Le Champion de France ira rencontrer les autres Champions européens fin juillet, dans le stade de Wembley, au cours d'une finale européenne qui promet de grandes émotions avant d'assister au concert de Michaël Jackson et de s'envoler pour Barcelone pour y vivre en direct les émotions de quelques épreuves des Jeux Olympiques.

suite page suivante...

Dessinez, c'est gagné !

Si vous êtes le roi du dessin de Sonic, alors lisez bien ce qui va suivre. A partir de septembre, en achetant une boîte de biscuits **Finger** de Cadbury, vous pourrez participer à un grand concours de dessin. Votre talent pourra être récompensé par 50 consoles SEGA à gagner (MS, Mega Drive et Game Gear), et plus de 250 objets de la boutiques Sonic... Alors entraînez-vous cet été !

INFOS

INFOS

L'INTERVIEW DU GAGNANT !
Concours Euro Challenge 92

Après plus de quatre semaines intensives de parties acharnées, et l'annonce de l'heureux vainqueur du grand concours Euro Challenge 92, nous avons pu, lors de la grande fête organisée par SEGA à la Cité des Sciences, porte de la Villette, interviewer sur le vif Fabrice Ménaché, le glorieux vainqueur du championnat de France.

Sonic : *Qu'est-ce qui t'as poussé à participer au concours SEGA "EURO Challenge 92" ?*

Fabrice : L'envie de découvrir ce qui se faisait chez SEGA...

Sonic : *Pourquoi as-tu choisi en particulier Super Monaco GP (sur Mega Drive) lors du concours ?*

Fabrice : D'une part parce qu'il n'y avait pas trop de monde sur ce jeu, et puis surtout parce que c'était sans nul doute celui que je maîtrisais le mieux.

Sonic : *Considères-tu faire partie des meilleurs qui se sont présentés lors du concours ou penses-tu avoir eu beaucoup de chance ?*

Fabrice : Disons que les deux facteurs ont de toute manière joué en ma faveur mais je dois reconnaître que j'ai eu de la chance, car j'ai pu être qualifié grâce à la question subsidiaire qui nous a été posée.

Sonic : *Que penses-tu de la petite fête organisée par SEGA à la Cité des Sciences ?*

Fabrice : C'était vraiment bien organisé et puis je dois avouer que ce que j'ai apprécié le plus, c'est le fait qu'il y ait pratiquement une charmante hôtesse pour chacun des participants...

Sonic : *Etais-tu seul ou accompagné, lors de la finale au Parc de la Villette ?*

Fabrice : J'y suis allé avec ma mère et mon frère, qui lui aussi est fervent des jeux sur console. Aujourd'hui, il peut dire avec fierté que son grand frère a remporté l'Euro Challenge 92 !

Sonic : *Es-tu impatient de te retrouver face à tes concurrents lors de la grande finale Européenne ?*

Fabrice : Oui, cela fait toujours plaisir de participer à ce genre d'épreuve et puis je sais que je peux compter sur SEGA quant à l'organisation !

Sonic : *Quel est ton jeu favori sur la Mega Drive ?*

Fabrice : E. A Hockey, d'Electronic Arts.

Sonic : *Qu'aimerais-tu voir adapté, plus tard, sur ta console ?*

Fabrice : Même si ce n'est pas possible techniquement, parce que la borne d'arcade présentée dans le train était une 32 bits, j'aimerais bien avoir "Arabian Fight", sur ma machine.

Sonic : *Est-ce que tu as une idée précise de ce que tu aimerais faire plus tard ?*

Fabrice : Etant donné que je suis passionné par les jeux vidéo, pourquoi pas un métier qui y touche de près ou de loin... mais je n'ai encore aucune idée précise quant à ce métier !
Au fait, je tiens à saluer tous les autres participants (et surtout celui que j'ai battu grâce à la question subsidiaire !), ils ont été durs à battre...

LES DERNIERES SORTIES

MEGADRIVE

	GENRE	ND	NJ
JORDAN VS BIRD		•	2
PIT-FIGHTER		••	2
DAVID ROBINSON'S SUP. COURT		••	2
OLYMPIC GOLD		••	4

MASTER SYSTEM

AYRTON SENNA'S MONACO GPII		•••	1
OLYMPIC GOLD		•	4
PUT AND PUTTER		•	2
NINJA GAIDEN		•••	1
AIR RESCUE		••	1
CHAMPIONS OF EUROPE		•••	2

GAME GEAR

OLYMPIC GOLD		•	4
SUPER KICK OFF		••	2

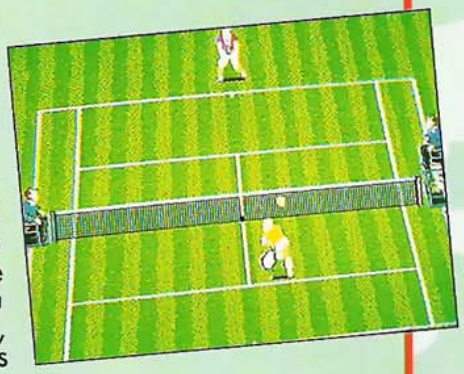
SPORTS — COMBAT
STRATÉGIE — SEGA HEROS
ARTS MARTIAUX — ACTION
JEUX DE ROLES — RÉFLEXION
AVENTURE — SIMULATION

ND = niveaux de difficulté NJ = nombre de joueurs

GAME GEAR
La couleur, c'est plus fort que toi !

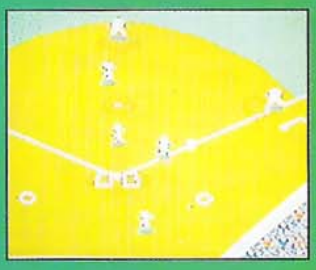
La Game Gear organise son départ en vacances ! Pour tout achat du package Game Gear (comprenant la console, le jeu Sonic et un transformateur), SEGA vous offre un superbe sac banane, très pratique pour l'emmener avec vous. Alors courez vite dans votre magasin si vous n'avez pas encore craqué !

GRAND SLAM/ MEGADRIVE



Voilà, c'est fait, les Japonais voient débarquer pour la première fois une simulation de Tennis sur la 16 bits (certaines mauvaises langues pourraient dire "enfin"...). D'une facilité de jeu déconcertante, Grand Slam vous invitera à participer à tous les plus grands tournois du monde sur toutes les surfaces réputées. Ainsi, en fonction du pays, vous pourrez jouer sur herbe, sur terre battue, sur quick, etc. Si vous avez un copain qui est également un fou, fana, acharné de Roland Garros et de Wimbledon, vous pourrez parfaitement lui prêter une manette pour faire des parties à deux (en simple ou en double). Très complet au niveau de la richesse des coups, Grand Slam promet beaucoup.

HYPER BASEBALL 92/ GAME GEAR



Si les simulations de baseball ne vous branchent pas vraiment (peu de Français en connaissent vraiment les règles), il faut savoir que ce sport est le sport numéro un aux Etats-Unis et surtout au Japon. Alors ne vous étonnez pas d'apprendre que là-bas, il existe des dizaines et des dizaines de simulations de ce genre et Hyper Baseball'92 est l'une d'elles. Avec votre batte et vos gants, vous devrez éjecter la balle le plus loin possible et la mettre hors d'atteinte de vos adversaires. En courant de toutes vos forces, vous pourrez également sauver pas mal de points. Très bien réalisé, Hyper Baseball'92 est également doté d'une "jouabilité" exemplaire. Mais bon, pour l'instant, seuls les petits nippons peuvent en profiter...

KRUSTY'S FUN HOUSE/ MEGADRIVE

Lorsque Krusty (un clown très sympathique) est de retour dans sa maison, quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il se rend compte qu'elle est entièrement infestée de rats ! Pas des petits rats, mais des gros (voire très gros) rats répugnants. Il va falloir l'aider à s'en débarrasser. Pour ce faire, il faudra être rusé, subtil et intelligent car Krusty's Fun House n'est pas un jeu de plates-formes comme tous les autres. Il demande de la part du joueur une petite dose de réflexion pour s'échapper de certains pièges et pour anéantir ces animaux de malheur. Excellent, quant à sa réalisation, Krusty's Fun House est également un jeu des plus rigolos.

F1 HERO MD/MEGADRIVE

F1 Hero MD vient de sortir au Japon sur Megadrive. La principale caractéristique de cette simulation est qu'elle peut se jouer à deux en même temps. Oui, parfaitement, vous avez bien entendu, F1 Hero MD peut se jouer à deux, sur deux écrans séparés ce qui est une idée d'enfer. Je vous garantis qu'en plein virage, lorsque vous voyez votre copain doubler et freiner à la corde, vous n'avez qu'une seule chose en tête : le redépasser. Entièrement réalisé en trois dimensions, à la manière de Super Monaco GP, F1 Hero MD connaît, au pays du soleil levant, un succès tout à fait méritoire.

INFOS

MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

ENJOY SEGA !

ça y est... C'est l'été, et il sera chaud, vous pouvez me croire. Tout aussi chaud que le sont ces Megascores que vous nous avez envoyés avec empressement. Vous étiez si nombreux qu'il nous aura fallu, à Sonic et nous-mêmes, plus d'une journée pour sélectionner ceux dont les scores étaient vraiment les plus inédits et surtout impressionnants ! Grâce à vous, les défis les plus fous sont relevés et il devient étonnant de voir de petits scores dans toutes ces lettres qui nous parviennent...
Alors surtout, ne faiblissez pas ! Continuez à nous envoyer vos "supergigaovermaousescores" (en attestant sur l'honneur, bien sûr, que ces derniers sont bien les vôtres) à MEGAFORCE, "Megascores", 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin. Console le dise !

Philippe Nadaud a 10 ans, il habite l'Essonne, est en CM2, joue au tennis de table, pratique l'accordéon, et surtout... sa Game Gear, avec son "Maître Sonic" !

GAME GEAR

SONIC
883750 Philippe Nadaud Brétigny/Orge
Une sacré boule qui n'amasse pas mousse, Philippe en sait quelque chose.

SHINOBI
257900 Antoine Madeux Loulay
Les neufs pouvoirs étaient avec lui...!

ASTERIX
3110400 Frédéric Boube Lourdes
Après son Tour de Gaule, c'est à Lourdes que notre gaulois s'est arrêté.

Arnaud Gautier habite donc bien Bordeaux, mais ne nous dit pas son âge... Par contre, c'est un grand fidèle de notre Dieu à tous : SEGA, dont il a "les jeux dans la peau" ! Il possède une Game Gear et une Master System, et comme il le dit lui-même : "à part ça, tout va bien !".

DONALD DUCK
383000 Cordeil Baptiste Crest

SONIC
1312520 Arnaud Gautier Bordeaux
Vraiment "béton", le score... Bravo !

MEGADRIVE

BATMAN
1527400 Fabien Rouilly Sarcelles
Batman 4, le retour du départ de l'envoyeur à Sarcelles...

NHL HOCKEY
69-00 Johan Miquel Orly
Après les Canadiens, c'est au tour des ex-soviétiques de se faire battre à plate couture...

Johan Miquel a 15 ans, il est en Seconde E, mesure 1m83, possède une Mega Drive, et il est un vrai fan de Megaforce !

QUACK SHOT
27681400 J-Christophe Maillet Ossun
Que ne ferait-on pas pour un trésor... Hein !

S-THUNDER BLADE
13125440 Manuel Ferreira
Longwy-Haut

JORDAN VS BIRDS
230- 53 Cyril Verguet Fosses

Cyril ne nous dit pas grand-chose sur lui-même dans sa gentille lettre, à part qu'il a 13 ans, mais il s'exprime très bien, et surtout nous souhaite longue vie à tous, à Megaforce et à son équipe ! Alors...

MASTER SYSTEM

HANG ON
50180000 Bertrand Colin

Bertrand nous envoie un mini-CV qui est une véritable profession de foi : "Je ne suis pas aussi beau que Sonic, mais y'a pas besoin d'être beau pour courir aussi vite que mon maître Sonic, et au moins je ne suis pas Toto"... !

ASTERIX 710700
Jonathan Léger Les Vignes Poucelles

TRANSBOT 56869600
Jérôme Jacquemin Vitry le François

WORLD CUP ITALIA 90 90-00
Jonathan Léger Les vignes Poucelles

SONIC 582000
Ludovic Messe Hornu (Belgique)

BUBBLE BOBBLE 2155350
Laurent Traléglise Creysse

On ne peut pas dire que Jérôme soit très loquace, car à part son adresse, il ne nous livre aucune information. Mais sans doute compte-t-il sur son petit sourire espiègle pour nous faire comprendre qu'il n'en pense pas moins...!

Ludovic habite la Belgique et n'a pas froid aux yeux : "je suis un dingue des jeux vidéo, je suis presque aussi bon que Sonic, j'ai été à la fin des 28 jeux SEGA sur Master System, donc cela prouve que je suis le meilleur ! Yo, Sonic !"

Laurent est le plus loquace d'entre tous : "je vais avoir 16 ans en Juillet. Je suis passionné de sport, je suis d'ailleurs meilleur buteur d'Aquitaine à 5 joueurs de football. J'habite Creysse, un village près de Bergerac en Dordogne. J'adore SEGA évidemment, et j'ai la Master System et la Game Gear. J'ai 26 jeux sur MS et seulement 4 sur GG. Dans le futur, je vais m'acheter la Mega Drive, une superbe machine. Je suis aussi un passionné de Michaël Jackson, d'ailleurs j'ai son jeu Moonwalker. Le bonjour à toutes les mascottes Sega !"

VOUS AUSSI, COMMANDEZ

L'AGENDA SCOLAIRE

MEGA FORCE - SEGA

"C'est vraiment le plus bel agenda du monde!" (SONIC) "En effet." (ALEX KIDD) "Moi, je veux le même." (WONDER BOY)

Imaginez un agenda dans lequel vous pourriez noter votre emploi du temps, vos dépenses, vos notes perso, votre planning annuel, vos résultats scolaires, les coordonnées de vos copains, la liste de vos profs avec leurs horaires de réception des parents, la liste des livres à acheter, vos voyages, dans lequel se trouveraient les fêtes à souhaiter, un calendrier, les dates de vacances...

Eh bien, ce serait un agenda NORMAL et BANAL. Comme tous les agendas que vous pouvez acheter n'importe où.

Et maintenant, imaginez qu'on lui rajoute, au-dessous de chaque date, la date correspondante du calendrier révolutionnaire (germinal, ventôse, fructidor...). Imaginez qu'on rajoute aussi ce qui s'est passé d'important ce jour-là dans le monde. Imaginez que des pages spéciales soient consacrées à noter vos high-scores et qu'en plus, chaque semaine soit ornée d'une jaquette de jeu Sega.

Et pour achever le tableau, que le Schmurz (mascotte de Mega Force) vienne égayer ces pages.

Ce serait un agenda RARE et GÉNIAL. Comme aucun autre agenda.

Aujourd'hui, vous pouvez commander l'agenda Sonic. Il ne coûte que 35 francs (plus 5 francs de participation aux frais de port).

COMMANDEZ-LE DÈS MAINTENANT! L'AGENDA MEGA FORCE, C'EST PLUS FORT QUE LES PROFS!

Bon de commande à découper ou à recopier et à envoyer à Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93100 Pantin avec votre règlement.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....Ville:.....Age:.....

Modèle de console:.....

Ci-joint mon règlement de 40F. par chèque. **(Date d'envoi de l'AGENDA, au plus tard le 30 août.)**

VOILA QUELQU'UN QUI CONNAIT NOS PLUS GRANDS HITS SUR LE BOUT DES DOIGTS

Malgré tout ce que nous avons fait subir à la malheureuse vedette de notre publicité, soyez certains que nous avons agi avec les meilleures intentions.

Après tout, il nous faut vous tenir au courant de toutes les dernières nouvelles sur nos mèga jeux les plus populaires tels que EA Hockey, Road Rash et Attaque dans le désert.

Nous ne manifestons donc aucun repentir pour lui avoir infligé presque toutes les misères possibles et imaginables, à part l' avoir fait nager les yeux bandés dans un banc de barracudas.

(Pas une mauvaise idée).

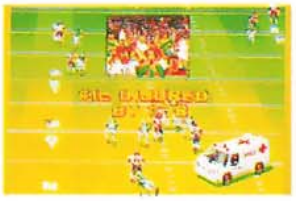
EA HOCKEY

JAMES POND II

ROAD RASH

DESERT STRIKE

PGA TOUR® GOLF



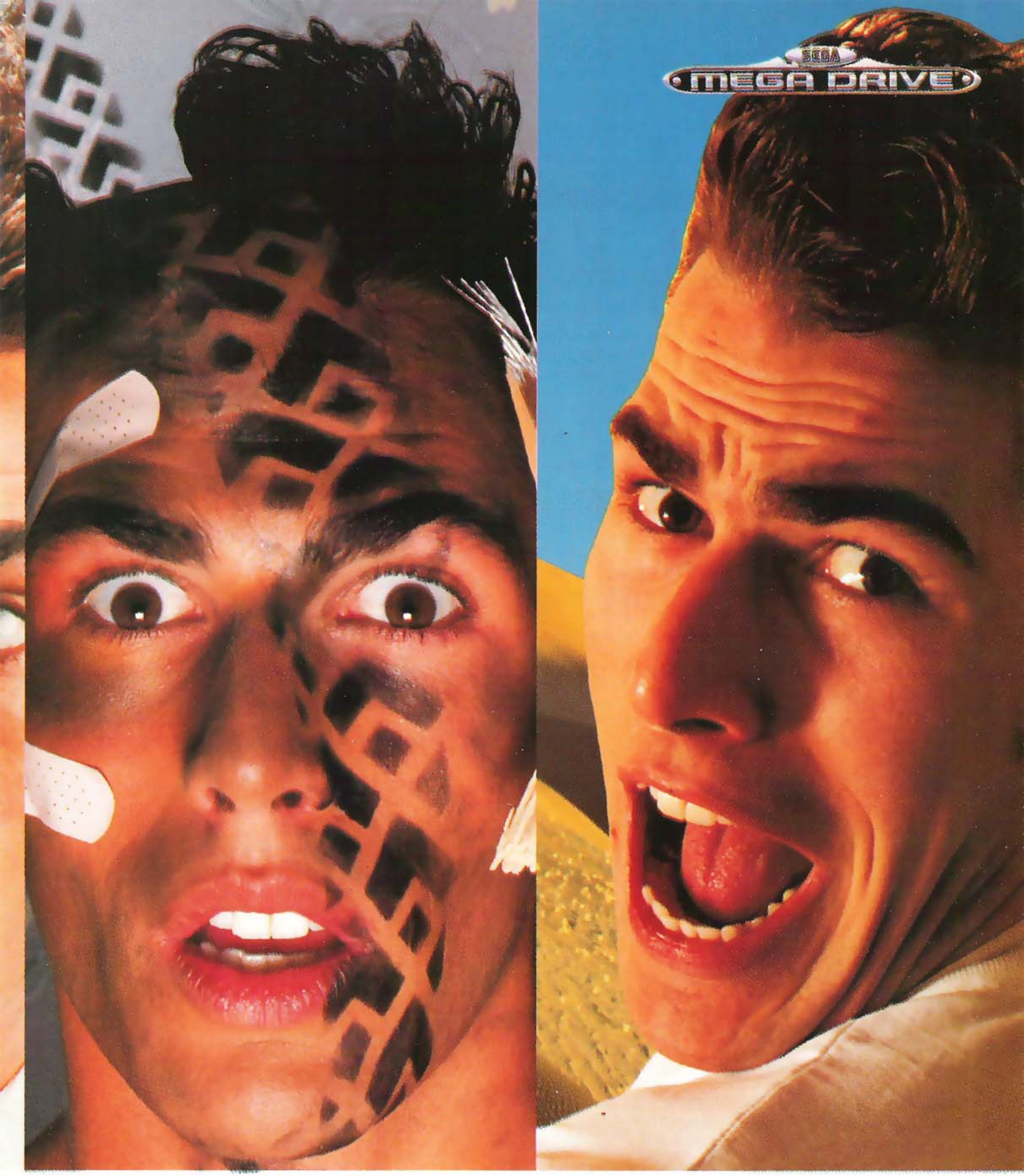
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

F/22 INTERCEPTOR

SHADOW OF THE BEAST

Et ne manquez pas ces nouveaux méga jeux fantastiques qui vont bientôt sortir chez EA: EASN World Basketball ™, Twisted Flipper, Aquabatics, Where in the World is Carmen Sandiego ™, Powermonger ™ et LHX Attack Chopper.

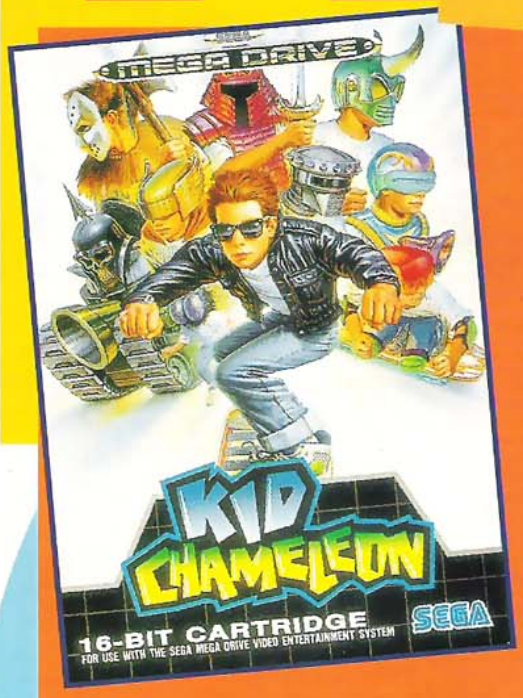
PGA TOUR est une marque déposée de PGA TOUR, Inc. Utilisée avec sa permission.



ELECTRONIC ARTS™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00.

KidCha



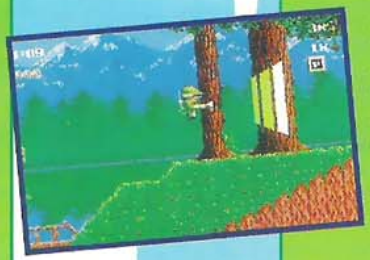
INTRODUCTION

Les jeunes s'ennuient ! Dans le sud de la Californie, des chercheurs ont mis au point une machine révolutionnaire pour calmer les ardeurs de nos chères petites têtes blondes ! C'est une machine à réalité virtuelle, et elle projette des hologrammes permettant aux jeunes gens de pouvoir évoluer dans un monde imaginaire qui s'étend de l'Egypte à l'époque des Croisés sans pour autant bouger d'un mètre... Mais, il y a un mais, les machines, qu'elles soient plus ou moins perfectionnées, se détraquent toujours un jour ou l'autre !
Notre pauvre Kid va se retrouver pris au piège entre les mains de l'ordinateur géant, qui ne lui rendra sa liberté que s'il parvient à franchir tous les mondes contenus dans son programme ! C'est à vous, Megaforceur, d'aider Kid à s'extraire du programme du Computer fou... si vous ne voulez pas le voir errer à tout jamais dans les limbes électroniques de ce monde imaginaire. Plus de mille huit cents écrans de jeu vous attendent, entre les centaines de passages secrets et les dix transformations possibles, vous aurez de quoi vous occuper ! Alors bonne chance !

LE SKATEBOARD
La vitesse et l'apesanteur sont ses alliées. Il glisse sur l'aire, ce qui lui permet d'atteindre une très grande vitesse, et il peut même faire un demi-tour de façon à se retrouver les pieds au niveau des nuages, ce qui est très pratique dans certaines situations !

LE SAMOURAI
Oayo samuraisama ! L'esprit du guerrier japonais entre les mains de Kid ! Il n'a pas de pouvoir à proprement parler, il a tout simplement son katana et c'est largement suffisant pour détruire tous les ennemis se trouvant à sa portée !

LE TOURBILLON
Quand Kid se transforme en tourbillon humain, il peut s'envoler dans les airs pour atteindre des endroits inaccessibles et ô combien juteux en différents bonus... Son pouvoir est également fort utile pour échapper à la faune locale, qui n'est guère accueillante !



LA VISION
Non, l'arme qu'il a dans les mains n'est pas le dernier fusil à impulsion satanique grille-pain de chez Smith & Wesson ! Cela vous permet de faire apparaître les cubes cachés contenant divers bonus.

Chameleon

LES TRANSFORMATIONS DE KID

KID
C'est son état "primaire", il peut sauter, marcher ou bien courir. Pour tuer ses ennemis, il n'a qu'un moyen, leur sauter dessus une ou deux fois selon l'adversaire.

LE CHAR
Le Costaud de ces dames ! Avec lui, pas de quartier ! Il tire sur toute personne aux intentions inamicales, il utilise comme projectile les crânes de tous les ennemis qu'il a exterminés au cours de ses campagnes ! Autant vous dire que c'est pas un tendre...

LE RHINOCEROS
Chaud, le bulldozer ! Tout bloc se trouvant sur son passage se retrouve pulvérisé ! Qu'il fonce dans un mur ou sur un ennemi, c'est la destruction assurée !

LE CHEVALIER
Rustique, il a une force peu commune. S'il saute sur un bloc de pierre, attention au gravier ! Ce dernier explose, se répand pour enfin se vaporiser. Un seul coup de ses deux pieds et bonjour le mal de tête éternel ! Il peut aussi grimper le long des parois, c'est en fait le Edlinger du Moyen Age !

LE POUVOIR DES GEMMES
Suivant le nombre de gemmes que vous collecterez tout au long du jeu, vous pourrez déclencher une attaque spéciale suivant le personnage que vous utilisez (sur la photo, nous vous montrons le Kid avec un cercle de cristal tournant autour de lui, c'est d'une utilité pas possible pour éloigner les "promeneurs" un peu trop collants !).

JASON
Ah, c'est un tueur psychopathe, ça va saigner ! Il a juste une hache (ça le change de sa tronçonneuse !), un coup ou deux et bon voyage les méchants. Son arme est très pratique, c'est une arme de jet, donc vous pouvez atteindre vos ennemis sans avoir besoin de prendre le risque de vous approcher d'eux !

LA MOUCHE
Dans un rire d'outre-tombe, Kid va se transformer en cet insecte dont le cinéma fantastique s'est bien souvent inspiré ! Elle est très pratique car petite, et elle se faufile facilement entre les pattes de ses adversaires. Et elle peut aussi grimper et se tenir accrochée aux murs !

BLUE LAKE WOODS 1

Dès le commencement de votre aventure, sautez sur les cubes de pierre qui se trouvent au-dessus de votre tête, afin de récolter des gemmes et aussi une pendule. En l'occurence, cette dernière n'est pas là pour vous donner l'heure mais pour vous rajouter du temps à votre compteur !

En tapant sur ce cube, vous pourrez récupérer l'armure et la coiffe du chevalier.

Après ce premier parcours, vous pourrez aller en toute quiétude toucher le drapeau pour le prochain niveau !

BLUE LAKE WOODS 2

Au début de cette deuxième étape, vous récupèrerez le Samouraï, ça va chauffer dur dans les chaumières !

Vous arriverez, un peu plus loin, au pied d'un mur infranchissable. Ne vous inquiétez pas, laissez-vous tout simplement tomber au fond du puits, vous arriverez dans un petit passage souterrain qui mène à un téléporteur pour la surface.

En ressortant de votre retraite d'ermite, allez sur ces deux blocs de pierre et, en sautant en l'air un peu au hasard, vous ferez apparaître deux autres blocs contenant respectivement une vie supplémentaire et un Continue bien utile pour la suite de vos aventures !

HIGHWATER PASS 1

Vous arriverez à peu près aux trois-quarts du niveau quand vous vous trouverez devant un mur de glace. Avec le rhinocéros, effritez-le, faites un grand saut et vous déboucherez dans une salle contenant un maximum de bonus ! Allez ensuite toucher le drapeau qui se trouve en haut à votre droite.

Tapez les cubes au-dessus de vous de manière à récupérer des gemmes mais surtout la combinaison du rhinocéros, qui est indispensable pour pouvoir défoncer le mur vous obstruant le passage !

HIGHWATER PASS 2

Plus loin vers la droite, vous pourrez voir des pierres disposées sous des cubes à bonus. Tapez-les et, comme par miracle, elles se multiplieront par trois à chaque coup de boutoir, vous permettant ainsi d'accéder au bonus tant convoité !

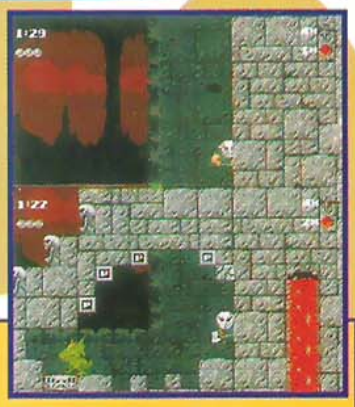
En allant en bas, à gauche de votre point de départ, vous tomberez dans un trou débouchant sur une salle aux multiples bonus !

Ressortez du souterrain et allez en haut à gauche, afin de récupérer divers bonus. Le drapeau se trouve en bas à droite, mais au lieu de changer de niveau tout de suite, pourquoi ne pas prendre le téléporteur qui se trouve juste en dessous des bonus ? Il vous conduit à un tableau secret !

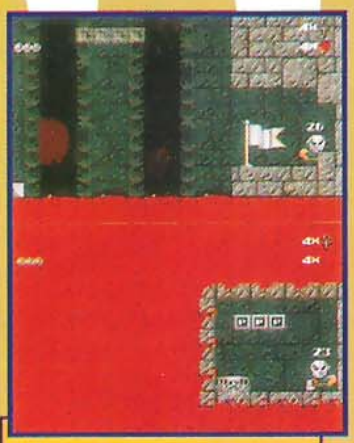
Vous arrivez dans un lieu qui sent le bonus à plein nez ! Une fois que vous aurez tout récupéré, allez prendre le téléporteur, plus bas à droite, pour le niveau suivant !

UNDER SKULL MONTAIN 1

Tapez dans les blocs pour "muter" en Jason, le tueur à la hache !!!



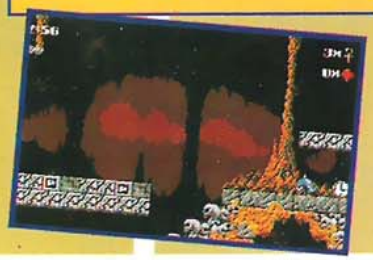
Vousdécouvrirez un mur, à droite de ce niveau. Traversez-le et après une courte chute, vous vous retrouverez dans une pièce qui contient de nombreux bonus, ainsi qu'un téléporteur !



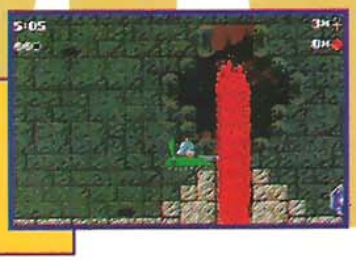
Vous débouchez dans une grande pièce où vous trouverez, à gauche, le drapeau salutaire. Ne le prenez pas tout de suite, car derrière ce drapeau, vous pourrez accéder à une salle au bonus, cool non ?!

UNDER SKULL MONTAIN 1

Dès le départ, vous pouvez vous transformer en char humain !



Lorsque vous arriverez en bas de l'écran, il faudra vous méfier des jets de flammes qui risquent de vous transformer en métal rougi



UNDER SKULL MONTAIN 3

Vous pourrez, tout en faisant attention au dragon cracheur de flammes (remarquez, j'ai rarement vu un dragon cracher autre chose que des flammes ! A la réflexion, je n'ai jamais vu de dragon !), récupérer les différentes options parsemées dans le début de ce niveau, et vous trouverez dans le cube du haut de quoi vous transformer en Jason !

Faites attention aux hommes de feu, ils ne peuvent être tués que par un projectile contondant (genre hache, couteau, etc.), alors n'allez pas leur sauter dessus ou sinon, chauds les pieds !

Sautez sur plusieurs plates-formes et empruntez des portions de couloirs en S. Lors de la dernière portion en S, jetez-vous contre le mur de gauche et, ô miracle, vous le traversez ! Vous accèderez à une pièce dans laquelle les bonus sont monnaie courante. Plus loin vers la gauche, vous tomberez dans un trou qui vous fera chuter directement sur le drapeau, et un niveau, un !

ISLE OF THE LION LORD

Dès que vous arrivez dans ce monde, un lion géant tente de vous mettre à mal ! Il vous lancera une boule verte qui n'est pas une pomme, mais une arme très dangereuse. Sautez-lui quatre ou cinq fois sur la tête et le tour est joué !

Après avoir vaincu l'un des rois des animaux, descendez dans une caverne où vous trouverez divers bonus et peut-être aussi la mort !

En ressortant de la caverne, vous devez tuer encore trois ou quatre lions avant de sortir de ce niveau qui ressemble à un zoo en folie

HILLS OF THE WARRIOR 1

Là, va pas falloir chômer, c'est un niveau 'hyperspeed' ! Vous serez poursuivi par une machine infernale qui essayera de vous réduire en bouillie sanguinolente. D'une part, faites attention à ne pas vous faire broyer par l'infâme machine et, d'autre part, évitez les nombreuses embûches disséminées tout au long de ce parcours. Une fois arrivé au bout de votre "marathon", empruntez la sortie supérieure qui vous mènera au drapeau !

HILLS OF THE WARRIOR 2

Non Jason, ce n'est pas une petite fille que tu vois, mais une pendule !

En détruisant les blocs, vous accèderez à une pièce qui renferme plusieurs bonus !

Aidez-vous des caoutchoucs pour atteindre les cubes à bonus.

Vous avez deux possibilités : soit vous allez tout à fait à droite toucher le drapeau, pour changer directement de niveau, soit vous empruntez le téléporteur pour accéder à un stage spécial !

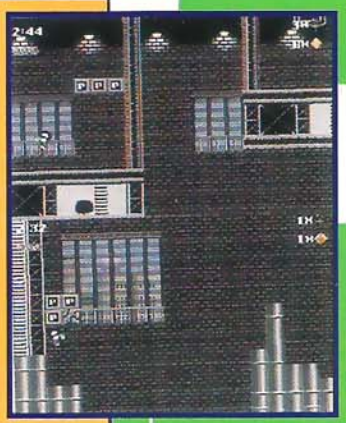
Allez complètement à droite ramasser les différents bonus et laissez-vous ensuite tomber dans le trou situé à gauche, pour emprunter le téléporteur.

WINDY CITY

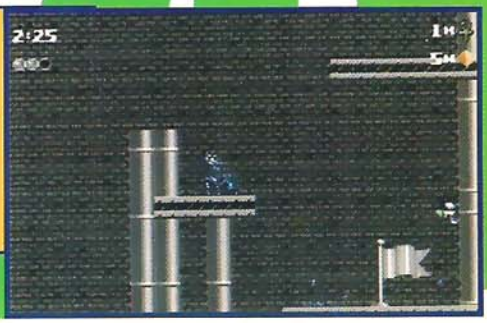
Passez à travers les murs de l'immeuble pour traverser le début de ce niveau, ne vous prenez pas la tête à chercher un autre chemin !

Quand vous aurez fini de jouer les passe-murailles, vous pourrez vous laisser tomber dans la bouche d'égout qui mène à la sortie

Dès le commencement de se stage, vous pouvez vous transformer en mouche. Ensuite, descendez le long de la paroi pour collecter les différents bonus juchés sur un balcon.



Vous qui êtes une mouche, agrippez-vous aux murs pour traverser ce niveau à fond les manettes, et sautez sauvagement sur le drapeau pour vous téléporter !



THE CRYSTAL CRAGS 1

Vous pourrez collecter une vie dans l'espèce de cheminée de glace.

En rentrant dans cette bouche, vous pourrez emprunter un certain nombre de tunnels souterrains.

Une fois arrivé au bout de ce stage, il vous sera possible d'emprunter deux chemins. Le premier mène à un téléporteur qui vous fera déboucher au début de ce stage... mauvaise solution ! La deuxième possibilité consiste à prendre le chemin souterrain qui mène à la bonne issue vers le drapeau !

THE CRYSTAL CRAGS 2

Tapez les bonus de ce début de niveau pour vous transformer en samouraï, allez ensuite casser les cubes de glace pour accéder à la caverne.

Au bout de cette caverne, vous déboucherez à l'air libre. Sautez d'une plate-forme à l'autre pour traverser le précipice, mais méfiez-vous car ces plates-formes sont sournoises., elles apparaissent et disparaissent par intermittence.

Un peu plus loin, vous pourrez pénétrer dans une caverne remplie de plein de jolis bonus qui vous tendront les bras !

Ressortez de cette caverne pour passer au stage suivant.

DRAGON SPIKE

Cassez les murs de briques pour pouvoir accéder au tunnel.

En bas du tunnel, traversez le mur de droite pour vous retrouver dans une multitude de salles à bonus !

Tout à fait à droite du tunnel, vous pourrez emprunter le téléporteur.

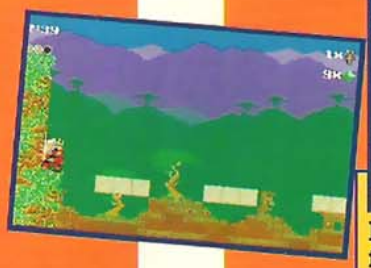
Vous débouchez au pied d'une montagne vertigineuse. Vous avez le choix entre grimper le long de cette montagne pour récupérer différents bonus, ou utiliser le téléporteur qui vous transfèrera directement au milieu de votre ascension (il y a du premier de cordée dans l'air !).

Sautez de caoutchouc en caoutchouc pour atteindre les sommets de ce mini Annapurna !

Sur la droite, vous découvrirez un téléporteur qui vous transportera au coeur même de la montagne !

En cherchant dans les souterrains, vous trouverez une grande salle dans laquelle se trouve le drapeau de niveau.

HIDDEN CANYON



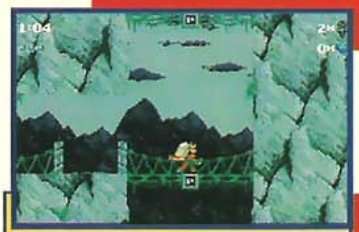
Laissez-vous tomber au fond de ce que l'on appellera une grande "cuvette" végétale dans laquelle se trouvent divers bonus.

Au fond de cette cuvette, vous pourrez collecter plusieurs items de points et de transformation.

Remontez ensuite à grandes enjambées pour prendre le téléporteur de droite, le temps presse !

STORMWALK MOUNTAIN

Vous commencez en haut d'une pente abrupte, attrapez tous les bonus et faites bien attention, en descendant, à ne pas toucher les cubes lanceurs de pics, qui sont disséminés le long de la paroi.



Vous traversez plusieurs ponts qui regorgent de bonus !

Traversez le mur de droite de manière à trouver...

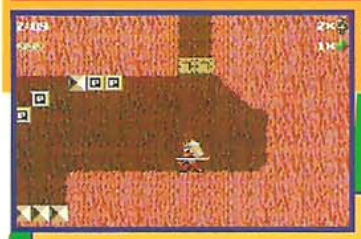
...la sortie !

SHISHKABOSS

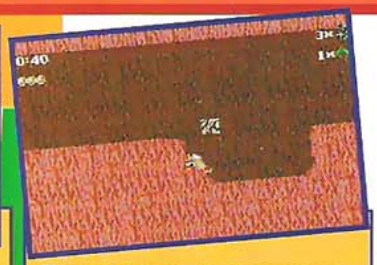
Ah, voici le premier boss ! Ça va castagner sec ! Vous découvrirez trois bonus de transformation, un Jason, un samouraï et un chevalier. Avec ça, si vous n'arrivez pas à tuer ce boss, mettez-vous à la couture !
Pour faire rendre l'âme à cette brochette de têtes ambulantes, sautez sur "les têtes" ou donnez des coups d'épée et de hache. Méfiez-vous, car les têtes vous crachent à la figure des boules de couleur verte qui explosent dans un panache pour le moins mortel !

Ben on dirait bien que le boss se sent mal, il est tout blanc, c'est peut-être un mal de tête carabiné qui lui vrille les neurones ! La prochaine fois, tapez-lui moins fort sur la tronche, pauvre bête, va !

THE WISPERING WOODS 1

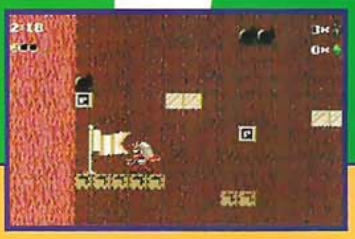


Laissez-vous tomber dans le puits. Une fois au fond, attrapez les nombreux bonus que contient cette cavité souterraine.



Passez par ce passage secret qui vous évitera de tomber sur les pièges cachés un peu plus loin !

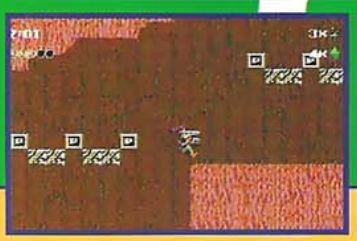
Vous voilà dans une salle qui renferme de très nombreux bonus, bonne pêche !



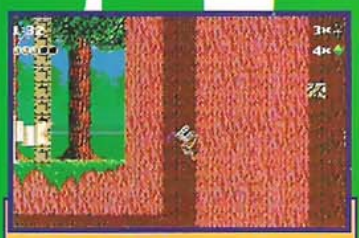
Votre overdose de bonus effectuée, descendez dans le coin gauche pour prendre le drapeau en vue du prochain tableau.

THE WISPERING WOODS 2

Rage, le drapeau est à côté de vous mais vous ne pouvez pas l'atteindre, si seulement il n'y avait pas ce mur ! Bon, c'est parti pour une escalade. Quand vous serez parvenu au sommet de la colline, détruisez les briques qui se trouvent à votre gauche, vous éviterez ainsi une partie du parcours, remplie d'embûches !



Transformez-vous en chevalier pour pouvoir escalader les divers pentes et récupérez ainsi toutes les options !



Encore le varapiste de service pour escalader ce mur abrupt !

Votre périple minier effectué, sautez entre les deux poutrelles métalliques et vous tomberez directement sur le drapeau.

DEVIL'S MARSH 1

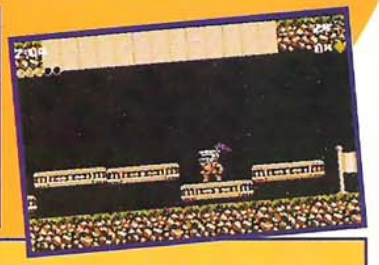
Une superbe escalade vous attend, elle est parsemée d'embûches !

Au milieu de ce niveau, vous pourrez trouver le téléporteur vous permettant d'accéder à une autre partie de ce stage.

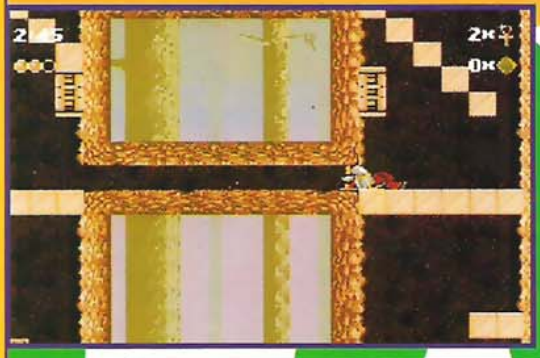
Dépêchez-vous de vous téléporter si vous ne voulez pas que la rouille se jette sur votre belle armure !

Sautez sur ces deux étranges individus et commencez ensuite à grimper vers le téléporteur qui se trouve à deux ou trois écrans de là.

DEVIL'S MARSH 2



Passez d'une plate-forme de glace à l'autre, ainsi que par des petits goulets de terre (vous allez enfin vous apercevoir ce qu'un lapin ressent quand un honorable chasseur l'attend patiemment pour lui faire goûter une superbe sauce à la moutarde ! Comment ? Je n'aime pas les chasseurs, mais non, mais non...). Faites quand même bien attention aux portes qui en ferment les entrées, elles sont prévues pour vous aplatir la tête. Regardez bien à quel moment elles tombent, pour passer sans problèmes, c'est juste une question de timing !



Descendez à l'extrême gauche de l'écran et allez ensuite tout à droite pour prendre le drapeau. Méfiez vous des plates- formes qui vous écraseront si vous n'y preniez garde !

KNIGHT'S ISLE

Quand vous arriverez au bout du stage, vous découvrirez un téléporteur. Empruntez-le et vous vous retrouverez au-dessus de la pièce d'où vous vous êtes téléporté et là, vous trouverez le drapeau !

Prenez le chevalier, le seul qui puisse traverser les différents bouts de bois sur lesquels des pics acérés risquent de vous faire quelques aérations supplémentaires !

WHALE GROTTO

Rheu, voici une rencontre bien insolite, un chevalier et un orque !

Une fois arrivé au bout, prenez le téléporteur et direction...

....le drapeau en bas de ses marches de fer !

HOUERBOARD BEACH

Yeah ! Un skateboard ! Empruntez ce moyen de locomotion pour le moins intéressant, surtout quand on sait qu'il peut faire demi-tour et voler sur le dos, le panard !

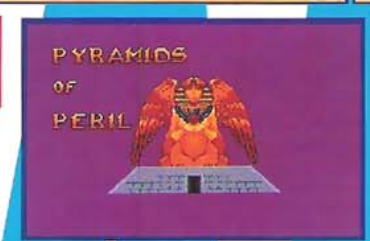
Trouvez la sortie de ce labyrinthe de métal en faisant bien gaffe aux scorpions qui ont un "certain" piquant pour vous !

Le drapeau se trouve au-dessus de plusieurs pics de métal, donc bon jump !

PYRAMIDS OF PERIL

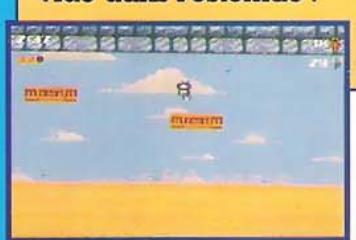
A peine commencé le niveau, deux énormes béliers vont vous pousser contre le mur rempli de pics qui se trouve à votre gauche. Soyez prudents et sautez tout de suite sur place pour ne pas vous voir transformé en hachis-parmentier !

Après cette exténuante montée, collectez tous les bonus.

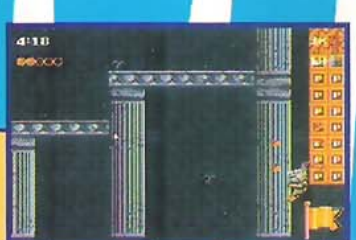


Un peu à droite, dans la partie supérieure de l'écran, vous traverserez plusieurs plates-formes mobiles. Faites attention à ne pas glisser, car vous tomberiez alors sur des pics acérés qui ne manqueraient pas de vous laisser un grand vide dans l'estomac !

Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez descendre à l'extrémité gauche de l'écran afin de prendre le téléporteur qui vous mènera à un stage sans grand intérêt, alors évitez-le !



Au bout de cette traversée, baissez-vous et empruntez le petit tunnel qui se trouve à votre droite, c'est le seul moyen pour pouvoir arriver au drapeau en un seul morceau !



Au bout de ce tunnel, vous pourrez vous laisser tomber sur le drapeau.

MADMAZE MOUNTAIN

Détruisez une partie de cette cage de pierre et rentrez dedans de manière à pouvoir passer à travers la montagne... si si, c'est possible !

Une fois au bout de votre traversée, tapez dans la petite plate-forme qui se trouve là. Quelques secondes plus tard, elle s'élèvera dans les airs, vous portant ainsi vers le sommet.

Au sommet, tapez les blocs au-dessus de vous et ils exploseront en tirant des pointes qui iront frotter les curieux volatiles verts qui rôdent au-dessus de votre tête. Ensuite, allez toucher le drapeau qui se trouve un peu plus haut.

THE DEADLY SKYSCRAPERS

Sautez sur les plates-formes de métal qui se trouvent à votre droite et grimpez le plus haut possible à gauche.

Grimpez le long des plates-formes de pierre et allez prendre l'armure du triton.

Volez et allez flâner contre la paroi de cet immeuble, vous découvrirez que vous ne pouvez pas passer à travers. Un peu plus loin, prenez le drapeau.

SKYDRAGON CASTEL 1

Non, ce n'est pas un horrible monstre qui va vous engloutir mais l'entrée d'une caverne !

Prenez votre habit de triton et envolez-vous pour collecter les bonus, surtout que là, il y en un paquet !

Le drapeau se trouve tout en bas à gauche, méfiez-vous des personnages volants qui essayeront de vous déstabiliser et de vous faire tomber dans le vide !

SKYDRAGON CASTEL 2

Elancez-vous dans les airs à la recherche de nombreux bonus.

Placez-vous sur le téléporteur de gauche pour vous matérialiser dans un monde semi-végétal !

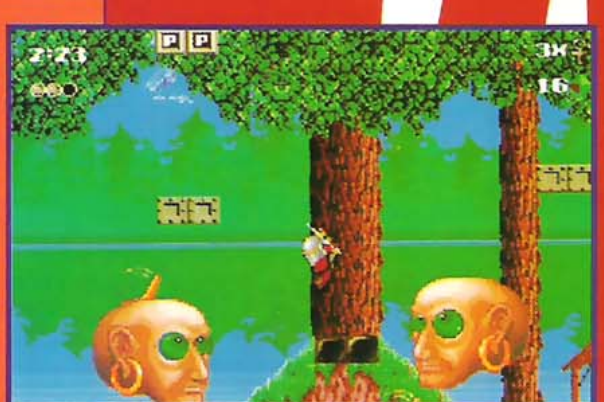
Tout en haut de ce stage, vous découvrirez le drapeau tant convoité. Profitez-en pour chercher aussi quelques vies et bonus le long des parois métalliques.

CORAL BLADE GROTTO

C'est tout simple, le drapeau est en bas de l'écran !

BOOMERANG BOSSES

Ah, encore les mêmes crânes qui vont essayer de vous chercher des poux dans la tête, mais ils ne savent pas à qui ils se frottent ! Toujours la même tactique, des coups dans la tronche ! Il y aura deux têtes en surface et une autre qui vous attend sournoisement dans les soubassements !

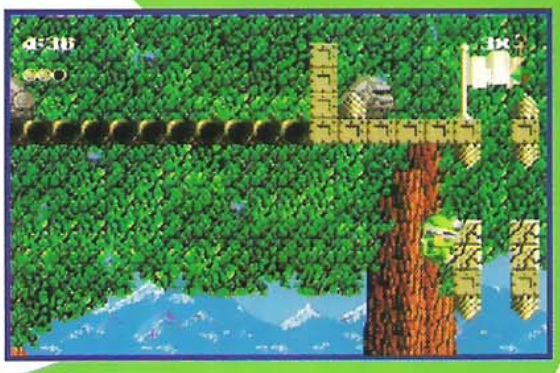


Lorsque vous aurez détruit les trois crânes, un drapeau apparaîtra pour vous mener au prochain stage.

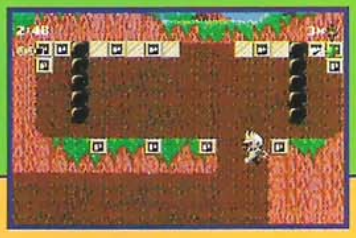
WOODS OF DESPAIR 1

Transformez-vous en vision en tapant les blocs parsemés dans le stage et grimpez le plus haut possible sur les troncs de bois.

Lorsque vous serez sur la plus haute marche de bois, vous verrez le drapeau au-dessus de votre tête. Pour pouvoir y accéder, il faudra sauter sur un petit bout de caoutchouc qui vous propulsera entre deux blocs de pierre, vers le drapeau. Lors de votre saut, prenez garde à éviter les pointes d'acier qui bordent les murs de pierre.



WOODS OF DESPAIR 2



Traversez les plates-formes de glace et laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve à l'extrême droite de l'écran.

Au fond du trou, vous pourrez récupérer un nombre d'options assez conséquent : vie, gemmes, etc.

Le drapeau se trouve tout en bas, vers le milieu de l'écran.

FORCED ENTRY

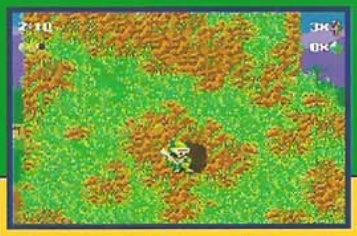
Dans ce niveau, vous devrez mettre les baskets à turbo et attacher vos lacets ! Vous allez être poursuivi par une machine de métal qui aimerait bien vous hacher menu. Une seule consigne, un seul impératif : faut speeder ! Vous trouverez le drapeau dans une pièce située aux trois-quarts du parcours.

THE CLIFFS OF ILLUSION

Passez par cet étroit goulot pour accéder à une autre partie, plus vaste, du stage.

Vous trouverez le drapeau dans l'angle inférieur droit de l'écran.

LION'S DEN



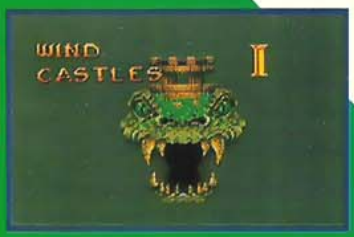
Passez à travers la montagne qui se trouve à votre droite, vous accèderez à un téléporteur.

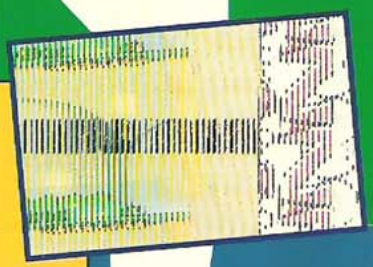
Vous allez être téléporté en haut de la colline qui vous surplombe.

Une fois là-haut, vous pourrez sauter de plate-forme en plate-forme pour arriver au drapeau.

WIND CASTELS 1

Prenez les options et transformez-vous en tornade, sautez d'îlot aérien en îlot aérien pour prendre les différentes options.





Prenez votre envol, longez la tour et allez prendre le drapeau qui se trouve en haut de cette dernière. Direction le prochain stage !

WIND CASTELS 2

Vous n'aurez qu'un moyen de traverser le gouffre à votre droite, c'est de sauter sur les blocs lanceurs de pics. OK, vous allez perdre de l'énergie, mais au moins vous ne tomberez pas dans l'abîme !

Traversez ensuite les contreforts du château.

Tombez alors au fond du puits et à vous le drapeau !

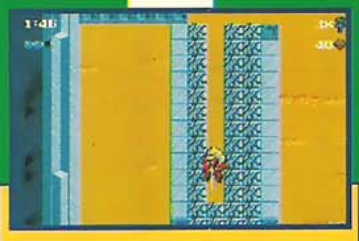
BLIZZARD MOUNTAIN

Une fois transformé en mouche, grimpez le long du mur de glace.

Vous arriverez à un endroit où, pour pouvoir atteindre les niveaux supérieurs, il vous faudra taper sur des pierres qui se démultiplient lorsque vous leur donnez des coups de tête. Vous pourrez alors grimper en utilisant les pierres qui viennent de se former.

La sortie se trouve au milieu de ce tableau, vous la trouverez dans un dédale de passages souterrains.

CAVES OF ICE



Un niveau vertical, laissez-vous tomber le plus bas possible, ne vous inquiétez pas, il n'y a pas de pics !

Une fois arrivé en bas, allez à gauche et remontez !

Vous pourrez trouver le drapeau à l'intérieur de la montagne, plus précisément en haut de celle-ci.

THE NIGHTMARE PEAKS 1

Grimpez le long de la "cheminée" et vous pourrez accéder à une pièce remplie de bonus.

Une fois votre collecte de bonus effectuée, ressortez de la pièce par le plafond, plus exactement à l'angle gauche de celui-ci.

Holala ! Surtout, ne prenez aucun de ces téléporteurs, ils vous ramèneraient à votre point de départ ! Traversez-les en sautant !

Le retour de la mouche ! Passez à travers les montagnes, elles sont toutes poreuses ou quoi ?

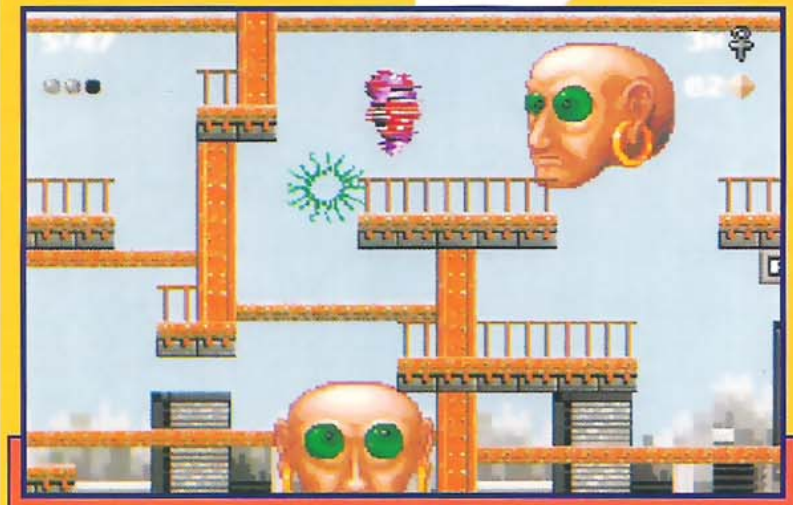
Grimpez tout en haut de ce puits et prenez le drapeau.

THE NIGHTMARE PEAKS 2

Ça va être court ! Descendez le long du puits et téléportez-vous.

Dirigez-vous vers la gauche pour toucher le drapeau.

BAGEL BROTHERS



Encore et toujours les mêmes têtes, décidément, elles n'ont pas compris qui est le maître ! Bon, utilisez la même tactique que pour les précédentes : le lattage à coups d'épée ou de hache ou de ce que vous voudrez, fourchette, vieille faïence et autres ustensiles pouvant vous tomber sous la main !

Une fois débarrassé des crânes rasés, touchez le drapeau pour le prochain niveau.

DIAMOND EDGE

Prenez toutes les options et direction la gauche !

Au bout de ce tunnel, prenez le téléporteur.

Vous allez vous retrouver dans une île paradisiaque, où vous découvrirez un autre téléporteur qui mène au niveau suivant.

THE HILLS HAVE EYES

Traversez ce passage pour le moins glacé, en faisant attention aux lourdes portes d'acier qui bordent ces lieux.

A gauche du chemin glacé, empruntez le téléporteur pour passer dans un sous-niveau.

Dans ce sous-niveau, dirigez-vous vers la droite et prenez le téléporteur de droite.

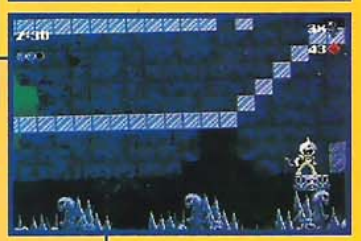
ALIEN TWILIGHT

Vous allez vous retrouver sur le toit d'un gratte-ciel, mais pas pour longtemps, je ne vais pas vous faire le coup de la tour infernale. Vous devrez juste descendre à une échelle qui mène dans les fondations de cet immeuble.

Dans les soubassements de la tour, vous allez trouver le téléporteur pour le prochain stage.

SECRETS IN THE ROCKS

Comme le dit le titre (les secrets dans les pierres), les secrets, vous allez en avoir ! Sautez un peu partout pour trouver des options et dirigez-vous vers la droite pour découvrir un téléporteur qui mène à un monde souterrain.

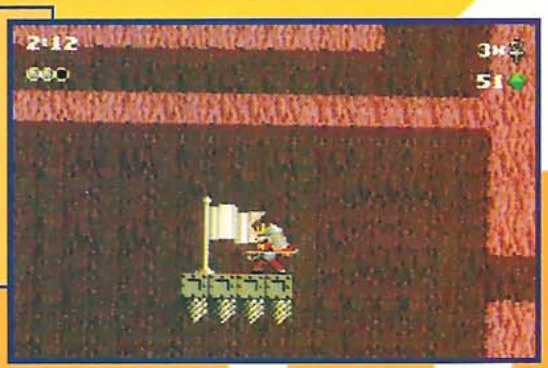


Faites comme Catharina Veet et prenez votre élan pour traverser toutes les coulées de glace que comporte ce stage. Vous arriverez au bout de ceux-ci en vue de l'ascenseur du futur, j'ai nommé le téléporteur !

TUNNELS BENENATH THE WOODS

Transformez-vous en tank humain et balayez de votre puissant canon toutes les sales bestiasses qui traînent dans ces bas-fonds.

Vous trouverez le drapeau sur une plate-forme qui se trouve dans une immense salle.



HILLS OF FOREVER

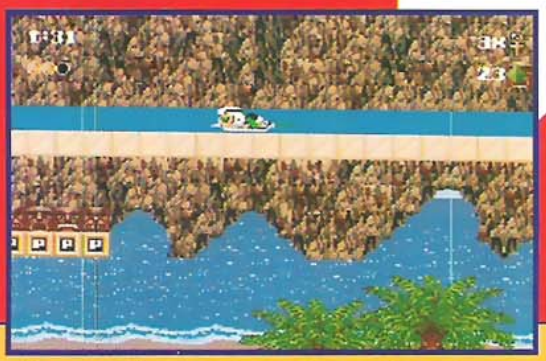
LA cuvette infernale, chaud le dragon cracheur de flammes !

Pour le drapeau, c'est tout en haut à droite.

MONSTER ISLAND

Lancez-vous corps et âme dans la destruction de toutes les choses qui hantent ces contrées désolées.

Transformez-vous en hyper méga super dément skateboarder pour aller glisser sans problèmes sur la mer de glace. Vu que vous lévitez, il n'y a aucun risque de dérapage.



Accroupissez-vous pour avoir une chance de franchir ce goulet de terre.

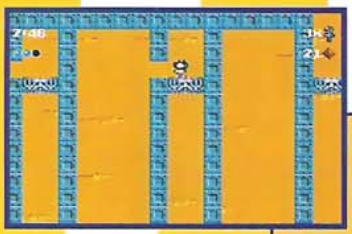
Au bout de ce petit tunnel, vous trouverez deux téléporteurs. Empruntez celui de droite pour accéder au prochain level.

ICE GOD'S VENGEANCE

Traversez à toute vitesse ce pont de glace qui commencera à s'effondrer dès que vous poserez les pieds dessus. Ne flânez pas en route, vous pourriez le regretter.

Escaladez les marches de métal qui mènent à un téléporteur...

... que vous ne devrez surtout pas emprunter ! Continuez plutôt votre escalade.



Vous arriverez au pied de quatre ou cinq téléporteurs, téléportez-vous dans le deuxième en partant de la droite pour arriver au prochain stage.

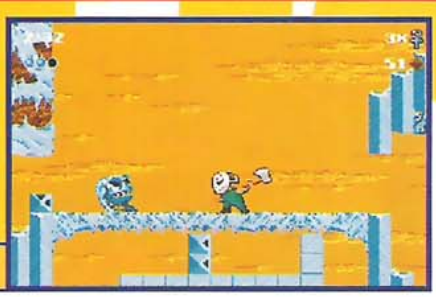
BENEATH THE TWISTED HILLS

Empruntez le tunnel de façon à collecter tous les objets possibles avant de prendre le téléporteur qui mène à un sous-niveau.

Grimpez le long des marches de bois jusqu'au téléporteur, pour le prochain monde glacé.

THE SHIMMERING CAVES

Je vais te faire la peau !!



Vous devrez rentrer dans toutes les grottes de droite pour sortir de ce labyrinthe.

Une fois dehors, vous vous retrouverez au pied d'une montagne. Escaladez-la et utilisez le téléporteur de droite !

Vous vous matérialiserez dans les caves d'un vieil immeuble, dans lequel de curieuses mains vertes essayeront de vous enlacer tendrement ! Tapez ensuite sur les blocs qui vous propulseront sur le toit de l'immeuble !

Sur le toit du building, vous n'aurez aucun mal à trouver le téléporteur.

ALIEN ISLE

Laissez-vous tomber dans le trou de gauche et une fois au fond, allez vers la droite.

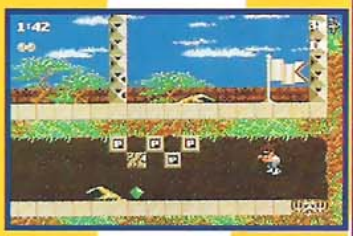
Vous allez devoir faire preuve de beaucoup d'adresse pour pouvoir passer ce stage. Il faut sauter d'une plate-forme à l'autre et de cube en cube pour ne pas tomber dans le vide.

Vous trouverez le téléporteur à l'extrême droite de l'écran.

THE LAND BELOW

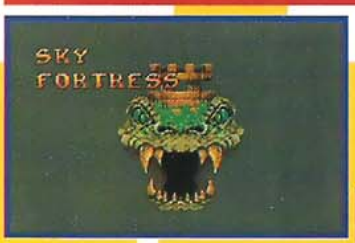
Dès le départ, passez en dessous du mur de droite et prenez toutes les options.

Vous pouvez prendre ce téléporteur secret, mais il ne vous emmènera pas au bon endroit.



Voilà l'exemple-type de ce qu'il ne faut pas faire : si vous avez pris le téléporteur précédent, vous serez obligé de prendre le téléporteur de gauche qui vous mènera bien à l'étape suivante, mais vous ne pourrez pas cumuler vos points, alors que le drapeau vous le permet.

SKY FORTRESS



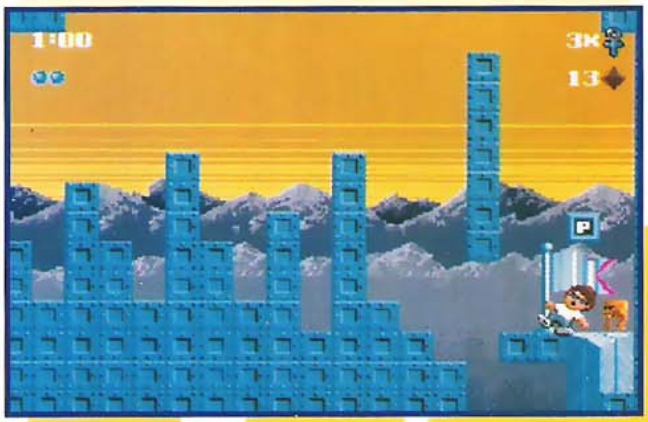
Prenez l'habit de la tornade qui est dans un cube au-dessus de vous, et envolez-vous.

Vous aurez deux possibilités à partir de la tour centrale. Si vous prenez le téléporteur de droite, vous arriverez dans un sous-niveau qui ne vous apportera pas grand-chose. Mais si vous empruntez celui de gauche, c'est tout bon... à vous le dernier niveau !

THE FINAL MARATHON

Ben les p'tits gars, si vous êtes arrivés à ce niveau, je ne peux que vous dire bravo ! C'est le dernier stage avant les boss de fin et il vous faudra vous méfier de tout ! Sur quoi que vous marchiez ou que vous sautiez, méfiance, tout peut être fatal !

Alors, bonne chance !



PLETHORA

Ah ! voici le dernier monstre, la terreur de opticiens ! Difficile de ne pas le voir... Sautez-lui dessus, pour lui faire sortir les yeux de la tête ! Faites bien attention , il est vif et rapide, il n'hésitera pas à vous écraser contre les murs. Mais si vous êtes arrivés ici, vous n'allez tout de même pas perdre contre ce dernier boss ?!

Ben voilà, vous l'avez détruit ! C'est bien, il vous suffira de toucher le drapeau pour découvrir la magnifique et hilarante démo de fin. Un petit message personnel pour terminer : tous les mecs (et les filles !) qui ont fini ce jeu, peuvent se considérer comme de très bons joueurs !

Allez, ciao les Méga Forceurs !

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo 10 Megadrive + Sonic à gagner* chez Micromania

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été

MICROMANIA - 70, Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU NOUVEAU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps .
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

* Pour **GAGNER 1 Megadrive** ou **1 Super Nintendo** remplissez le bon ci-dessous et déposez-le dans l'urne à votre disposition dans tous les magasins MICROMANIA (tirage en juillet)

Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA GRATUITE** pour 300F d'achats

** *Offre valable dans la limite des stocks disponibles*

Important: *les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.* **Attention:** *Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .*

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 28 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom.....
Adresse.....
.....
Code postal ..... Ville ..... Tél.....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **25** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*) ❑❑❑❑❑❑❑❑

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

HERO Communication - Tél.: 93 33 33 33

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

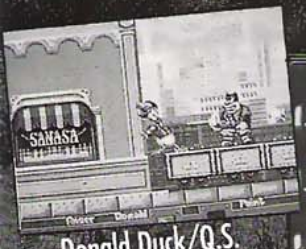
3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

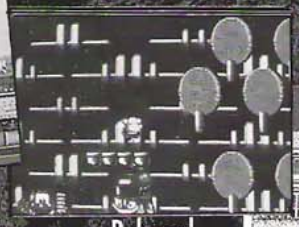
LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

SPECIAL VACANCES
Des Hits déments à des prix déments



Donald Duck/Q.S. **399F**



Robocod **399F**

Rolling Thunder n°2 **399F**

Wings of War **349F**

J. Buster Boxing	~~395F~~	249F
World Cup Italia	~~395F~~	249F
Ghouls'n Ghost	~~475F~~	249F
Decapattack	~~395F~~	249F
Golden Axe	~~475F~~	399F
Mercs	~~475F~~	399F

MICROMANIA

Krusty's Fun House

Terminator

Olympic Gold

D.R. Robinson Supr. Court

Lakers VS Bulls

Kid Chameleon 395F

Wonderboy in Monter. 475F

Two Crudes Dudes 449F

Desert Strike 499F

La Manette seule ~~145F~~ 99F

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller + la Manette ~~295F~~ **199F**

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LES HITS MEGADRIVE Suite

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Strategie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT **GENIAL !**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

99F ou GRATUITE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

~~175F~~ **99F**

La GAMEGEAR

+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

1290F

SPECIAL VACANCES

NOUVEAU

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear

~~145F~~ **99F**

PROMOTIONS SPECIAL VACANCES

WONDERBOY 195F

SPACE HARRIER 175F

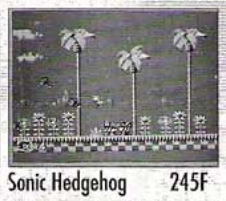
GOLF 195F

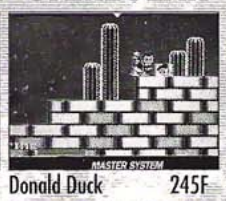
TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR

Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Crystal Warriors 325F

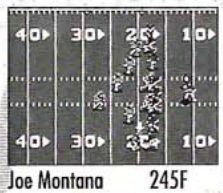

Sonic Hedgehog 245F


Donald Duck 245F

D.R. Robinsons Supr. Court

Olympic Gold

Ninja Gaiden 245F


Joe Montana 245F

Mickey Mouse 245F

Super Monaco GP 215F

Shinobi 245F

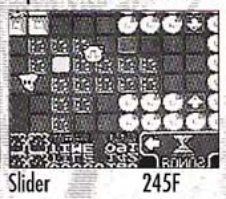
Spiderman

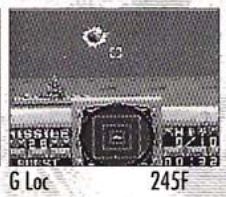
Princess of Persia

Out Run 245F

Fantazy Zone 245F

Halley wars 245F


Slider 245F


G Loc 245F

Wimbledon Tennis

Senna Grand Prix

Prix valables sous réserve d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Sonic Hedgehog	395F
Donald Duck	395F
Wiimbledon Tennis	365F
Sagaia	365F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Heavy Weight Champ.	325F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Klax	395F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Global Defense	149F
Hang on	149F
Ninja	99F
Secret Command	149F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	149F
Transbot	149F
World Grand Prix	99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	**749F**
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix
Wonderboy in Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

En juillet/août votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

SPECIAL VACANCES

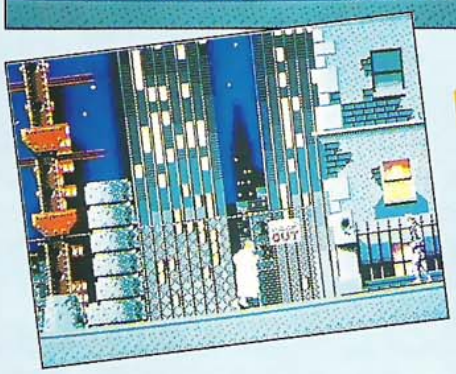
MICRO KID'S

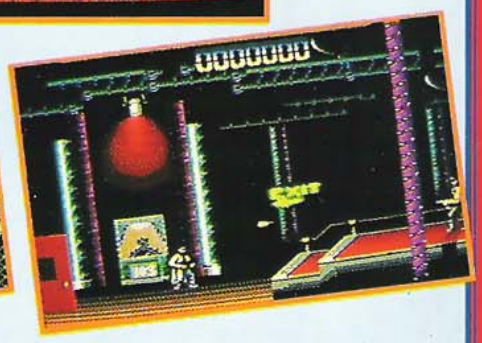
PREVIEW

MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

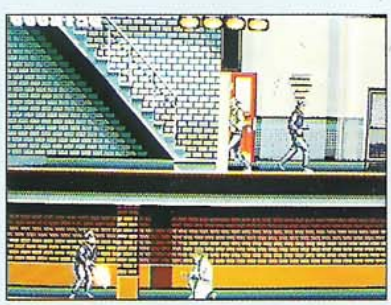
TERMINATOR

LES PHOTOS CERNÉES DE ORANGE ONT ÉTÉ PRISES SUR MASTER SYSTEM. LES AUTRES SUR MEGADRIVE.





L'été va être chaud sur Megadrive et Master System car les grands titres arrivent à pas de géant. Je pense ne pas trop me tromper en disant que Terminator promet d'être l'un des tout meilleurs titres de l'été, tant la préversion reçue à Megaforce est géniale. Les fanas des Terminator (les films !) seront comblés, et ceux qui ne connaissent pas encore cet univers apocalyptique, vont découvrir un monde génialement propice à tous les délires en matière de jeu vidéo. Rappel de l'action qui reprend exactement celle du Terminator 1 de James Cameron : nous sommes en 1997 alors qu'un ordinateur géant (conçu par les humains au départ, précision !), nommé Skynet, se met à délirer un peu et lance une guerre nucléaire globale qui va plonger le monde dans le chaos le plus total. Skynet réussit ainsi à se libérer de l'emprise des humains qui l'avaient créé et le contrôlaient. Désormais, il va pouvoir régner sur le monde jusqu'en 2029. C'est la date à laquelle débute le jeu. Des résistants au régime de Skynet, menés par un certain John Connor, décident de faire sauter l'ordinateur géant. Prévoyant le coup, Skynet a l'idée géniale d'envoyer l'un de ses robots les plus perfectionnés (le Terminator Schwarzy T-800!) dans le passé, pour trouver et tuer la mère de John Connor : Sarah. Ainsi, le héros de la résistance ne naîtra jamais ! Heureusement, un ami proche de John, Kyle Reese, décide de s'emparer de la machine à remonter le temps afin d'aller dans le passé, protéger Sarah Connor, et ainsi sauver John. Sur son chemin, il trouvera le terrible Terminator, la machine à tuer. Vous dirigez Kyle Reese dans un jeu de progression en vue de profil. Il devra infiltrer Skynet, le détruire, et voler la machine à remonter le temps, dans le premier niveau. Le deuxième niveau le verra arriver sur Terre, se défendre contre les agressions de loubards au look punk (ça change des squelettes métalliques de 2029 !), rechercher Sarah dans un bar. Ensuite, il s'agira d'éviter le Terminator en cachant Sarah jusqu'à la confrontation finale avec le T-800, dans une usine d'informatique. Un jeu à grand spectacle pour Master System et Megadrive, annoncé pour le début de l'été.



EDITEUR VIRGIN

PREVIEW

MEGA DRIVE

CHUCK ROCK

Une nouvelle star est née : Chuck Rock ! L'homme préhistorique le plus doué de sa génération va bientôt débouler sur votre Megadrive, messieurs les historiens ! Quand je dis le plus doué, je parle de sieste, bronzage, bonnes bouffes et dragues invétérées ! Chuck, c'est un anti-héros ! Le but du jeu, dans lequel vous contrôlez Chuck, est de retrouver Ophelia (Mme Rock!), faite prisonnière par un ignoble personnage : Gary Gritter. Pour cela, Chuck va devoir parcourir un gigantesque jeu de plates-formes dans lequel il rencontrera à peu près tout ce qui peut exister dans vos pires cauchemars ! Imaginez des passages délirants à dos de dinosaures, sur des passerelles branlantes, alors que de petits animaux de tout poil vous rampent dessus ! Chaque contact est mortel et vous fait perdre un peu de votre coeur, symbole de votre santé (placé en bas à gauche de l'écran). Quand ce dernier a disparu, Chuck perd une vie précieuse ! Il peut alors, au cours du jeu, récupérer des petits coeurs qui lui redonnent du punch ! Chuck a trois moyens pour se débarrasser des indésirables : attraper un objet et le balancer, sauter et donner un coup de pied, mais c'est surtout son coup de ventre qui fera l'unanimité ! Eh oui, Chuck donne des coups de son énorme ventre à qui le colle de trop près ! L'effet est radical en général : l'ennemi est propulsé à dix milles à la ronde ! On peut dire que c'est une arme originale, non ? Bref, Chuck Rock promet de vous divertir un max lors de sa sortie sur Megadrive, car il mélange une tonne d'actions à de petites doses de réflexion. Mais Chuck Rock peut-il penser ? Unga Bunga ! **EDITEUR VIRGIN**

PAPERBOY

GAME GEAR

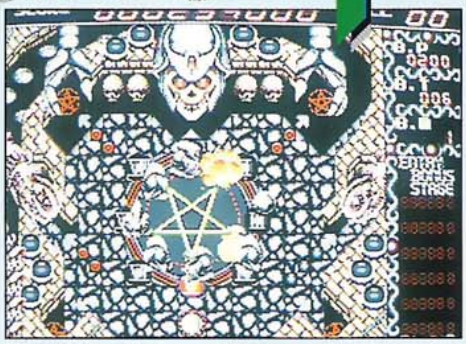
Inutile de vous présenter le petit livreur de journaux en BMX qui a déjà fait des siennes sur les bornes d'arcade en 1985 et dernièrement sur Megadrive. La version Game Gear étant annoncée pour le mois d'août, il nous fallait vous en parler afin de vous mettre l'eau à la bouche. En attendant, vous avez intérêt à vous mettre au vélo car il faudra un entraînement de tous les jours pour réussir les challenges proposés à notre petit Paperboy. Le but de notre héros est de réussir à livrer des journaux aux abonnés du Daily Sun tous les jours de la semaine. Trois niveaux de sept jours sont proposés : Easy Street, Middle Road, et Hard Way. Paperboy possède une pile de journaux au départ, mais devra souvent refaire le plein en munitions en chopant des liasses de journaux sur les trottoirs. La tactique est simple : tout en évitant les obstacles de la rue, fixes ou non, le petit livreur à vélo doit balancer des journaux dans les boîtes aux lettres des abonnés. Attention, certaines maisons ne sont pas abonnées, il faudra alors briser leurs fenêtres afin qu'elles s'abonnent pour le jour suivant. Il faut ainsi gagner des clients et surtout ne pas en perdre. En effet, quand vous ratez une maison d'abonné, celui-ci se désabonne le lendemain même.

La rue, principal décor du jeu, scrolle en diagonale et la vue de l'action est en 3D isométrique. Un jeu qui va décoiffer les vieilles dames qui se promènent sur les trottoirs juste sur le passage de Paperboy ! **EDITEUR DOMARK**

PREVIEW

MEGA DRIVE

Dragon's Fury



Domark nous annonce, pour août prochain, la sortie de ce qui pourrait constituer une petite révolution en matière de flipper sur consoles. On va pouvoir ressentir le plaisir et les sensations des flippers de café. Bien sûr, il ne s'agit que de simulation et cela ne servira à rien de donner de grands coups à votre Megadrive pour envoyer la boule là où vous le désirez. Par contre, le passage sur console d'un jeu de flipper permet aux programmeurs d'ajouter une tonne de tableaux bonus et d'agrandir le terrain de jeu. Ce sera le cas avec Dragon's Fury qui propose un flipper grand de trois écrans. Il s'agit en fait de trois flippers placés les uns au-dessus des autres, et qui communiquent par plusieurs conduits. Si votre boule passe entre vos deux flippers, vous ne la perdez pas car elle déboule dans le flipper placé en dessous. Les graphismes et les bruitages s'annoncent bien gothiques et morbides. L'ambiance générale, choisie par les concepteurs, est en effet délibérément "branchée horreur", à base de vampires, de dragons, de squelettes et autres monstres ! Les six tableaux bonus accessibles par des portes secrètes sont tous gardés par un boss que vous devrez bourrer de coups, en le bombardant avec votre boule chromée lancée à 100 à l'heure. Tous les classiques des flippers sont présents, avec des extra-balles, des super-balles, des bonus partout, des multiplicateurs de points et autres bumpers. Il y a même la loterie à la fin, pour savoir si vous avez "claqué" une partie gratuite ! On attend avec impatience ce premier flipper sur Megadrive.

EDITEUR:DOMARK

MARBLE MADNESS

GAME GEAR

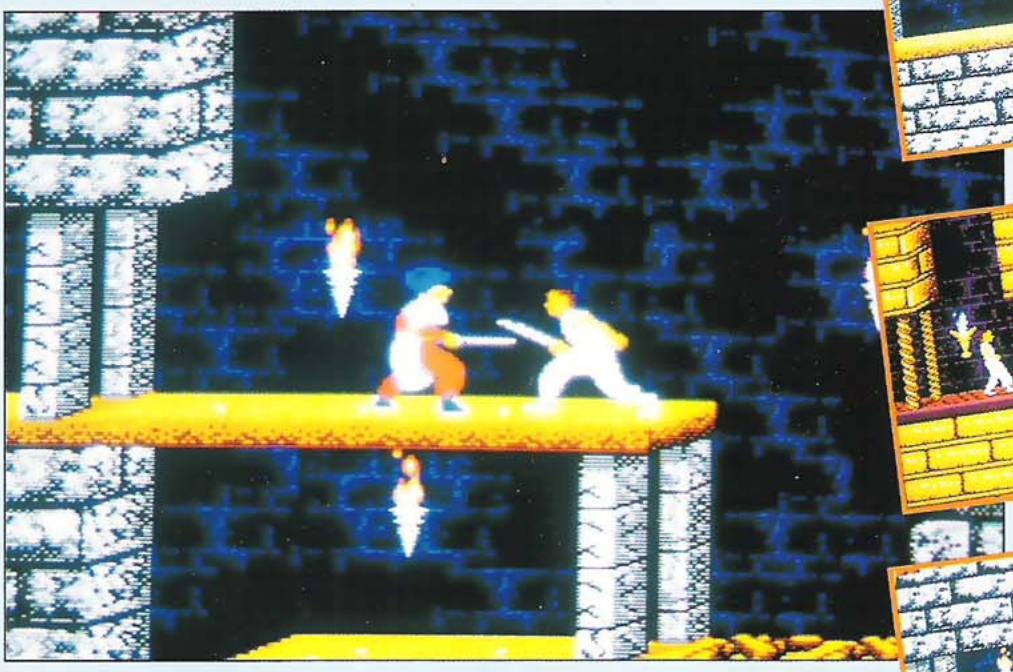
Ca vous dit de perdre la boule ? Alors lancez-vous dans ce jeu complètement dingue que promet d'être Marble Madness sur Game Gear. Ce classique des jeux d'arcade risque fort de vous rendre fou quand vous goûterez à ce plaisir ! Si plaisir il y a, stress il y aura aussi ! Car ce jeu est un jeu d'action, mais qui n'a pas oublié de faire intervenir la réflexion immédiate, les réflexes et la dextérité. Le jeu consiste à mener cette bille d'un endroit à un autre, sans encombres ! Un principe simple, mais des applications pratiques plus compliquées ! En effet, entre la ligne de départ située en haut et la ligne d'arrivée située beaucoup plus bas, il y a des décors bizarres, des paysages géométriques colorés, et des trucs louches ! Il s'agit de montagnes et collines qui proposent, à notre petite boule qui n'a de cesse de descendre, des galeries, des ponts mobiles ou non, des tunnels, des rampes et des passages. Vous contrôlez la boule grâce aux curseurs en la faisant aller à droite ou à gauche, descendre ou monter. L'action de monter est fondamentale puisqu'elle vous permet de freiner la boule lors des passages difficiles. Car des passages difficiles, il y en a, à n'en plus pouvoir ! Si vous ne parvenez pas à atteindre la ligne d'arrivée dans le temps imparti, c'est le retour à la case départ et il faut recommencer tous les niveaux précédents. Une foule de petites originalités, comme par exemple des aspirateurs de boules, viendront rendre votre progression encore plus sympa ! Surtout, lors de la sortie prochaine de ce jeu, ne craquez pas et ne vous abimez pas trop les doigts et les mains, en vous cramponnant et en appuyant à mort sur les curseurs!

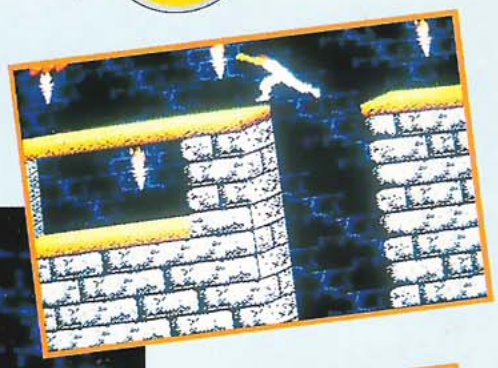
EDITEUR TENGEN

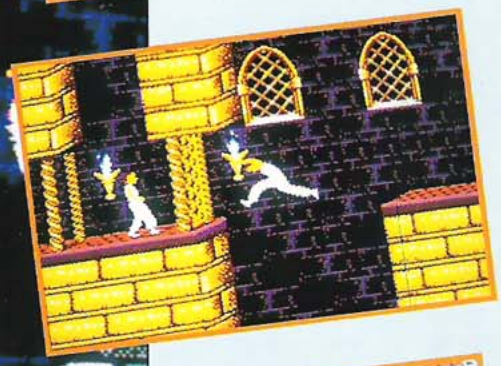
PREVIEW

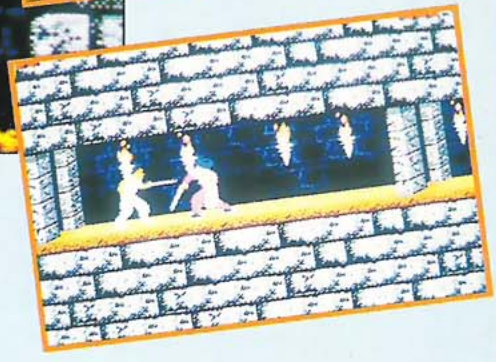
MASTER SYSTEM

Prince of Persia









Vous êtes le vaillant soldat d'un royaume de Perse dont le Roi est parti en campagne. Le Grand Vizir, ayant des vues sur le pouvoir, décide de faire prisonnière la Princesse, seule descendante du Roi. Lui ayant maintes fois demandé sa main sans succès, le Grand Vizir retient la Princesse prisonnière dans les cachots d'une tour. Son but est de lui échanger sa liberté contre un mariage avec elle. Mais la Princesse n'étant pas dupe, elle refuse net ! Le Vizir, ne pouvant rien espérer dans l'immédiat de sa vizirette, lance un ultimatum : il laisse 60 minutes à la Princesse pour dire "oui" sous peine de lui trancher la gorge en cas de refus. Ce que le Grand Vizir ne sait pas encore, c'est qu'un soldat est secrètement amoureux de la Princesse et fera tout pour lui venir en aide. Ce soldat, c'est vous ! Malheureusement, les murs de Perse, eux aussi, ont des oreilles, et le Grand Vizir apprend la nouvelle. Vous êtes arrêté et jeté au fin fond d'un donjon. Sachant que la Princesse, dans sa détermination aveugle, ira jusqu'à la mort, vous n'avez que 60 minutes pour réussir à la rejoindre, tuer le Grand Vizir, sauver la femme de vos rêves et par là-même votre royaume dont vous deviendrez peut-être alors le Prince. Ce jeu, déjà bien connu de nombreux amateurs de jeux vidéos sur consoles et micros, est prévu pour bientôt sur Master System. Une aubaine pour les amateurs de jeux de plates-formes et d'aventure car il propose un mélange entre ces deux styles. Prince of Persia est en fait un jeu inclassable, qui prend un peu de tout ce qui existe en matière de jeux vidéos pour vous plonger dans une aventure ponctuée de combats, de recherches d'items, de courses folles dans des couloirs labyrinthiques. Le jeu est en vue de semi-profil avec des effets de profondeur, bien que les personnages ne puissent que se déplacer dans un plan. Mais quels déplacements ! C'est le réalisme qui prime lorsqu'on saute, bondit, freine ou s'accroche à une plate-forme branlante. Les effets promettent d'être saisissants sur Master System. Un jeu vaste de centaines de lieux à découvrir regroupés en trois secteurs : le donjon, le palais et la tour de la Princesse. Il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment.

EDITEUR DOMARK

PREVIEW

KLAX GAME GEAR

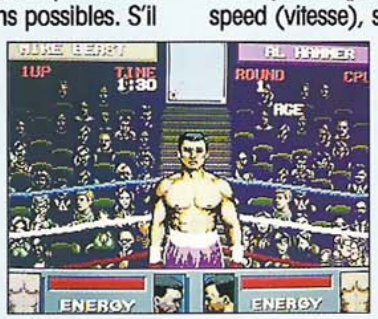
Dans Klax, vous devez empiler des briques de toutes les couleurs, c'est un métier, ça ! Le principe de jeu est relativement simple bien qu'un peu touffu à expliquer de but en blanc. Mais Megaforce ne recule devant rien pour inonder ses lecteurs de news et de previews détaillées. Allons-y donc ! Un tapis roulant (représenté de face en 3D) vous amène des briques de toutes les couleurs suivant cinq rangées. Les briques arrivées en bout de tapis tombent dans un collecteur à cinq colonnes. A l'arrivée du tapis roulant, il y a vous, et votre raquette coulissante ! Vous réceptionnez les briques et les laissez tomber là où vous le désirez, afin de réaliser des empilements bien précis de briques de même couleur : des Klax ! Il s'agit d'empilements verticaux, horizontaux, en diagonales de trois, quatre ou cinq briques, selon le challenge et le niveau du jeu. Lorsqu'un Klax est réalisé, il disparaît de l'écran (toutes les briques le composant aussi, évidemment !) et vous gagnez des points, jackpot ! Vous perdez lorsque l'empilement général devient trop important et dépasse une hauteur de cinq lignes de briques. Vous gagnez quand vous avez réalisé le challenge proposé au début de chaque niveau (par exemple, trois Klax horizontaux). Un autre moyen de perdre est de louper plus de trois briques avec la raquette, lorsqu'elles arrivent en fin de tapis roulant. Il est possible d'empiler en attente plusieurs briques sur la raquette et même de les renvoyer sur le tapis. Attention dans ce cas, elles vous reviendront sur la tronche sous peu et accompagnées des nouvelles ! Klax est un jeu de réflexes, reprenant la recette de Tetris, et les amateurs de puzzle-games devront attendre jusqu'en août pour s'éclater avec sur la Game Gear.

EDITEUR DOMARK

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

MEGA DRIVE

Fanas de "pains dans le citron", une nouvelle simulation de boxe pointe son nez. C'est Holyfield qui a été choisi cette fois pour promouvoir le jeu. La préversion reçue à la rédaction m'a permis de jouer à un match bien violent, mais aussi de créer mon propre boxeur grâce à l'option "new career". Il est possible en effet de créer un boxeur de toutes pièces et le garder pendant le plus de matchs possibles. S'il vous prend une envie de faire autre chose pendant le jeu, vous pourrez sauvegarder votre champion, et éteindre votre Megadrive jusqu'à la prochaine partie. La page d'options de création vous permettra de choisir le nom, la couleur de peau, de cheveux, la tronche, la culotte et le fait qu'il soit droitier ou gaucher. Il faudra ensuite partager un certain nombre de points suivant quatre caractéristiques, qui varieront d'ailleurs (en s'augmentant normalement) au cours des matchs. Ces caractéristiques sont : power (puissance), speed (vitesse), stamina (santé) et defense (je n'arrive pas à traduire ce mot !). Bref, une préparation on ne peut plus complète.



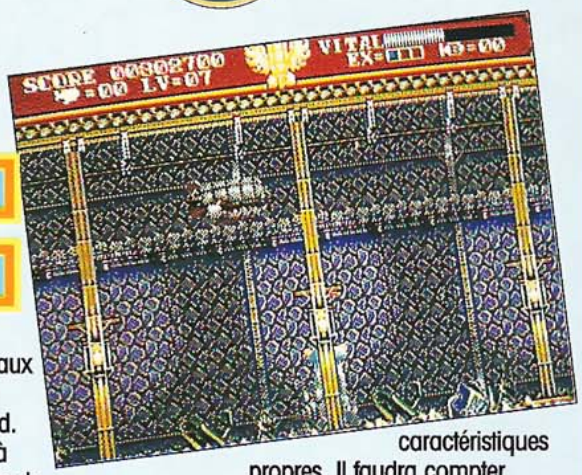
Les bruitages sont réalistes pendant les combats, que l'on visualise de profil. On ne voit que le haut des corps des boxeurs (au-dessus de la ceinture), ce qui n'est pas très gênant quand on connaît les règles de ce sport : sauvages et violentes, mais pas en dessous de la ceinture ! Les plus barbares d'entre nous attendent avec impatience la sortie toute proche de ce jeu !

EDITEUR SEGA

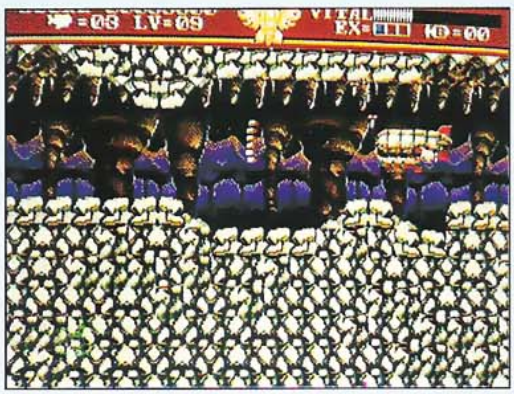
PREVIEW

MEGA DRIVE

STEEL EMPIRE



Les scientifiques avaient trouvé l'arme absolue sur Silverhead, l'Imamio Thunder. Il s'agissait d'un petit vaisseau, tiré tout droit d'un roman de Jules Vernes adapté version Terminator ! Malheureusement, les habitants chaotiques de Motorhead en avaient décidé autrement. Le dictateur Sauron décida d'envoyer ses meilleurs engins pour envahir Silverhead. Seul le vaisseau Imamio Thunder est capable de lutter contre les hordes de vaisseaux venus de Motorhead. Vous voilà ainsi pilote de cette arme absolue. Vous luttez dans une guerre infernale qui va vous opposer aux terribles navires géants, avec tourelles multiples et lance-grenades à répétition. L'univers choisi par les graphistes est celui des space-opéra, avec un goût prononcé pour le métal. Des machines infernales sorties de l'imagination d'on ne sait quel génial créateur se suivent et se ressemblent, chacune conservant toutefois des caractéristiques propres. Il faudra compter avec des forteresses volantes aux armements machiavéliques. Le mot d'ordre, en ce qui vous concerne, sera d'arroser partout avec vos missiles ! Vous pourrez récupérer des items de santé, de points et d'armement. De plus, il est possible de tirer dans deux directions (devant et derrière). Steel Empire s'annonce comme un jeu vaste et original sur Megadrive.



EDITEUR ACCLAIM

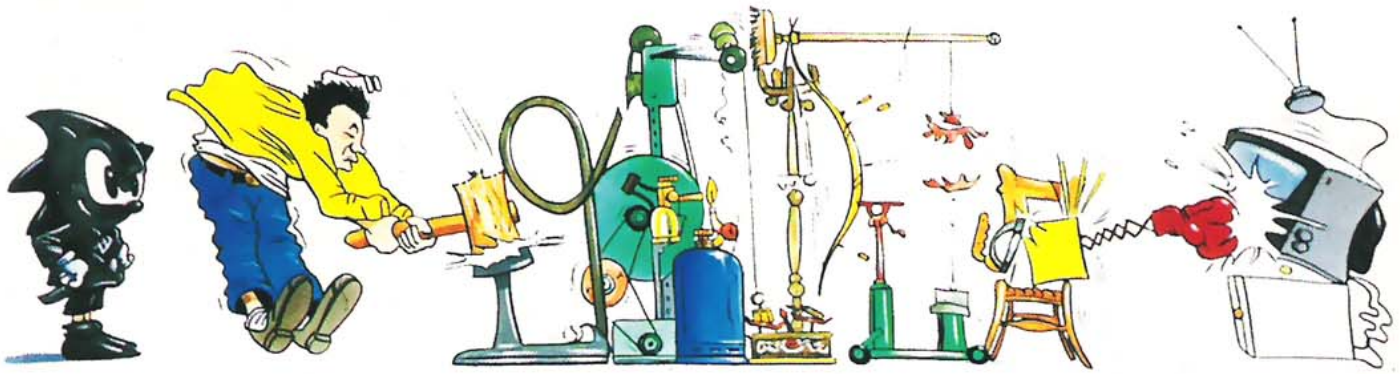
POPILS

GAME GEAR

Votre belle princesse a été kidnappée par le terrible Popils, et vous, le Prince Charmant, ne pouviez reculer devant l'obligation d'aller la délivrer. Popils adore les jeux de réflexion et les casse-têtes en tous genres. Il a inventé son propre jeu, dans lequel il a "injecté" la Princesse. Dans ce royaume du jeu, on peut compter jusqu'à 100 tableaux différents. Dans chacun d'eux, une image de la princesse est emprisonnée par des blocs. Vous devrez libérer les 100 images de la Princesse pour espérer retrouver la femme de votre vie. Il va y avoir du boulot ! Le principe est le même dans chaque tableau. Il suffit de pousser et détruire les blocs gênants, en tapant dessus. Chaque bloc détruit disparaît et laisse tomber celui qui était au-dessus. Il est alors possible de passer là où on ne pouvait pas auparavant. Chaque tableau est constitué par un chemin unique menant à la princesse, qu'il vous faudra trouver en déplaçant des blocs. Vous serez gêné en cela par des blobs verts et des vampires au contact mortel. Ce jeu s'annonce assez passionnant sur Game Gear, surtout pour les amateurs de jeux de réflexion et d'adresse. Il sera même possible de créer vos propres tableaux grâce à l'éditeur de puzzle fourni dans le programme. Saurez-vous "Popiler" sur Game Gear au point de finir les 100 challenges proposés ?

EDITEUR DOMARK

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Pour devenir Avatar dans la vertu du sacrifice :
Allez dans le château de Lord British, lui demander s'il va bien et lui répondre "Non" quand il vous retourne la question. Vous retrouverez ainsi tous vos points de vies. Sortez du château et allez à Britain, juste à côté.
Allez voir le guérisseur, dites-lui que vous n'avez rien, puis donnez-lui un peu de votre sang (cent points de vies en moins) et répétez ceci jusqu'à ce qu'il vous dise, quand il aura assez de sang, que ce n'est plus la peine. Retournez au château de Lord British, allez voir Hawkind puis Lord British. Recommencez toutes ces opérations et au bout d'un certain temps, vous serez un Avatar du sacrifice.

Pour avoir la montgolfière, il faut aller au château de Lord British, et entrer dans le donjon qui se trouve en haut à gauche (utiliser une "Gem" pour le repérer). Une fois à l'intérieur, utiliser le sort "Exit". Mais faites attention, car la montgolfière se dirige au gré des vents et votre seul véritable moyen pour la diriger est de lancer des sorts de "Winds". Il vaut mieux faire ses réserves...

Pour avoir un navire, placez-vous au bord de la mer, si possible au bout d'une péninsule, et, après avoir préalablement sauvegardé, dirigez-vous en direction de l'océan sans interruption.
Au bout d'un moment, un navire approchera. Si vous échouez durant le combat qui suivra, vous n'aurez qu'à recharger la partie que vous aurez sauvegardée juste avant.

La nourriture la moins chère est à Skara Brae.

Ne prenez en aucun cas les coffres des villes, même dans la salle du trésor du château. C'est considéré comme un vol et cela vous empêcherait de devenir Avatar dans certaines vertus.

Maître Sega

MASTER SYSTEM — TEDDY BOY

SELECT ROUND :
A la page de présentation, appuyer sur la manette HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE. On se retrouve alors dans une page d'options, appuyer ensuite sur la manette 1 fois en HAUT et 9 fois en BAS. Choisir alors le numéro de son Round et appuyer sur le bouton 1.

Maître SEGA

MEGADRIVE — ALTERED BEAST

ROUND 2 : L'œil.

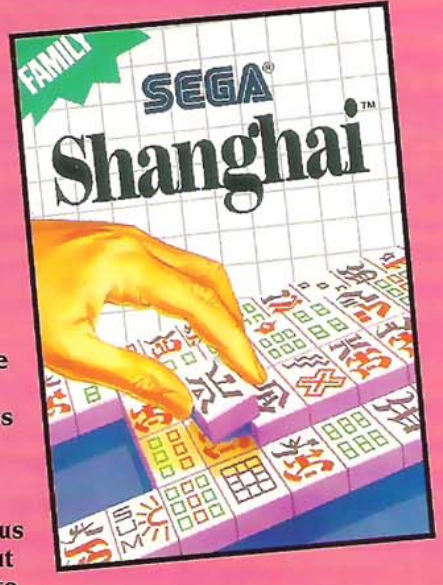
Allez à la droite de l'œil, au-dessus de lui, et utilisez le champ de force sur lui. Il faudra dix à douze coups avec le champ de force pour l'abattre.

ROUND 3 :
Le ver crocodile.

Utilisez dix culbutes sur la créature. Sa couleur deviendra plus brillante lorsqu'il sera sur le point de mourir.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — SHANGAI



A la page de présentation, faites dix fois "Pause", ensuite appuyez sur le bouton 1. Commencez la partie et vous choisissez "Game". Prenez ensuite le jeu en solitaire, puis vous avez deux choix. Prenez "Load A New Pattern" et vous verrez que tout en bas de cette sélection, il y a l'option "Secret Game". Une surprise vous attend en l'ayant terminé.

Maître SEGA

MEGADRIVE — GYNOUG

Comment tuer les monstres de fin de niveaux :

Niveau 1 : Pour détruire la locomotive infernale, restez le plus possible sur la gauche et tirez sur le visage bleu.

Niveau 2 : Il faut tirer sur le mât de l'épave et finir en éliminant la tête violette.

Niveau 3 : Pour détruire le brûleur, tirez sur la lueur bleue dans la bouche.

Niveau 4 : Pour détruire le démon, tirez sur les 4 cœurs de la bête.

Niveau 5 : Visez le visage du mutant en vous mettant en haut à gauche.

Niveau 6 : Pour détruire Gynoug, tirez sur le centre du monstre.

Pour ces monstres, le tir rouge est le meilleur.

Maître Sega

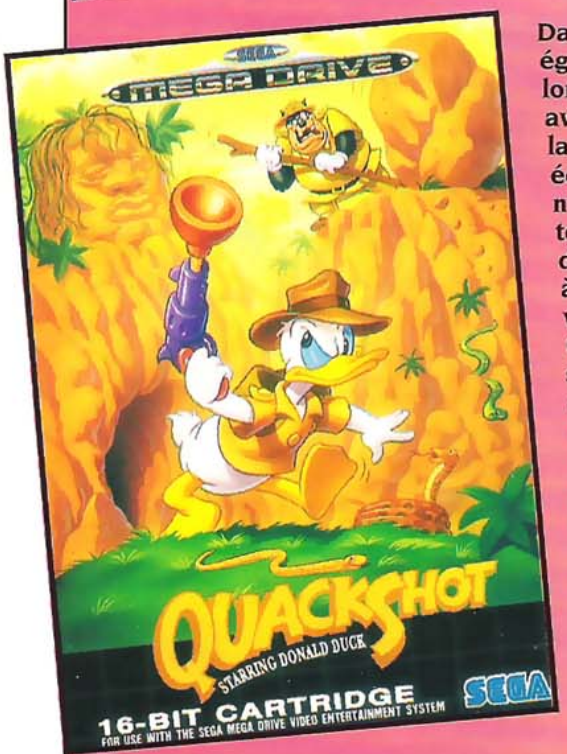
MASTER SYSTEM — CALIFORNIA GAMES

Pendant l'épreuve du Footbag, essayez d'envoyer la balle sur les mouettes qui survolent le décor, cela vous rapportera mille points de plus.

Pendant l'épreuve de Surf, il y a des lettres cachées dans l'eau. Essayez de les trouver, cela vous rapportera des points supplémentaires au classement.

Maître SEGA

MEGADRIVE — QUACKSHOT



Dans le temple égyptien, lorsque vous avez passé la première échelle, continuez à monter le long du mur à l'aide des ventouses. C'est un passage secret qui vous permet d'éviter un passage très dangereux.

Marie-Hélène Poclain a gagné la trousse Sonic !

MASTER SYSTEM — AIR RESCUE

Select Round, Vies supplémentaires, Inerties de l'hélicoptères...

A la page de présentation, tourner rapidement la manette dans le sens des aiguilles d'une montre et appuyer sur les deux boutons tout en continuant à tourner la manette jusqu'à l'apparition du tableau d'options. Pour valider, il faut revenir sur la ligne "Round" et appuyer "Start".

Maître Sega

MEGADRIVE — KID CHAMELEON

Allez dans le BLUE LAKE WOODS (1er niveau) deuxième stage, sautez sur le P le plus à gauche de l'écran et donnez des coups de tête dans le vide. Des blocs tirant une petite pointe apparaîtront et iront casser les blocs du haut du mur, situé un peu plus loin, ce qui vous évitera de descendre dans le puits.

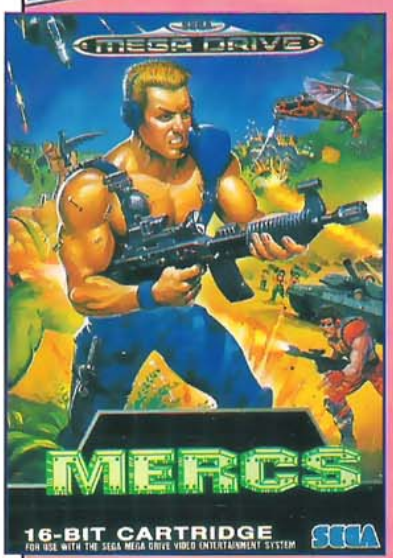
Benoît Calmin a gagné la trousse Sonic !

MASTER SYSTEM — BATTLE OUT RUN

Evitez d'acheter de la nitro dans les trois premiers niveaux car elle sera trop chère lorsque vous en aurez réellement besoin. Pour que les adversaires soient détruits rapidement, il faut les toucher sur l'aile gauche puis sur l'aile droite. Il faut utiliser la nitro que lorsque l'adversaire est arrivé.

Laurent Pignon a gagné la casquette Sonic !

MEGADRIVE — MERCS



Dans le mode "original", dès l'apparition de votre personnage, allez sur la droite, vous récupérerez deux bonus.
Dès que vous verrez la côte, allez sur la droite, suivez la plage, vous trouverez encore deux bonus.
Dans le niveau 3 près du gros engin, prenez le petit chemin sur votre gauche, vous récupèrerez plein de bonus.

Jean-Paul Collin a gagné le tee-shirt Sonic !

MASTER SYSTEM — POPULOUS

Voici quelques codes :

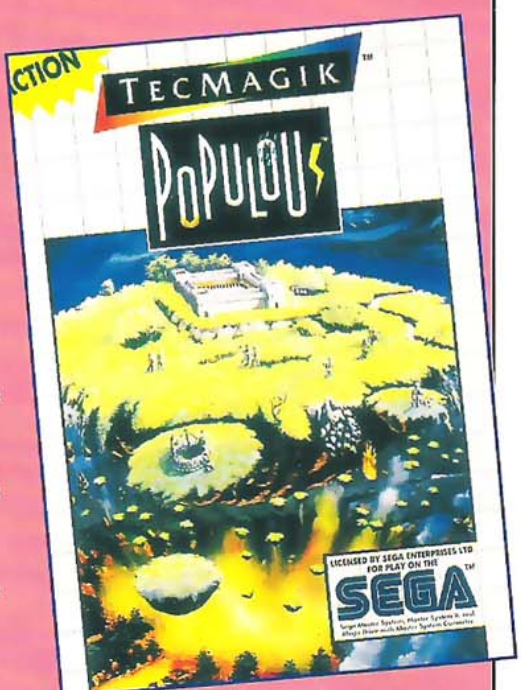
Niveau 100 : CALEOLD

Niveau 199 : KILLMEHILL

Niveau 1999 : ALPDEEND

Niveau 3999 : SUZLOPDON

Niveau 4999 : KILLOGOAL

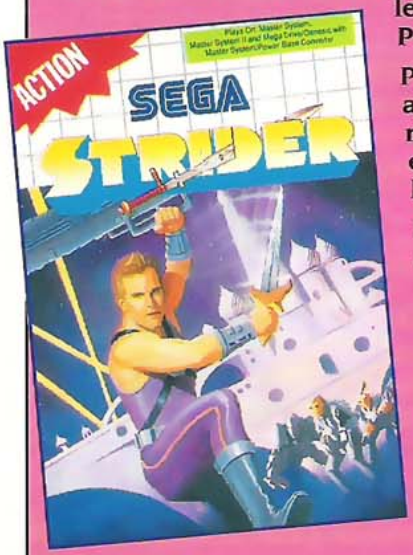


Maître Sega

MASTER SYSTEM — STRIDER

Voici un moyen pour arriver directement aux deuxième, troisième, quatrième et cinquième mission.

Pour la 2ème mission : appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, haut. Puis allumez la console.



Pour la 3ème mission : appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, bas. Puis allumez la console.

Pour la 4ème mission : appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, droite. Puis allumez la console.

Pour la 5ème mission : appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, gauche. Puis allumez la console.

Pierre-François DUYCK a gagné le sac banane Sonic !

MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE

Patrick Bloch a gagné un sac banane Sonic !

MISSION 5 : L'USINE

Tirez sur tous les vestiaires gris pour avoir des objets utiles.

BOSS :

Commencez par lui tirer dessus, puis quand il s'approche trop de vous, donnez-lui des coups de pieds.

Il arrive qu'il saute en arrière. Quand il le fait, répétez toute l'opération depuis le début.

MEGADRIVE — CENTURION

Voici un code vous permettant d'être au niveau de consul, d'avoir plus de cinq cents talents d'or et une quinzaine de provinces, ainsi que quatre armées consulaires de six mille six cents hommes chacune :

JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J

Maître Sega

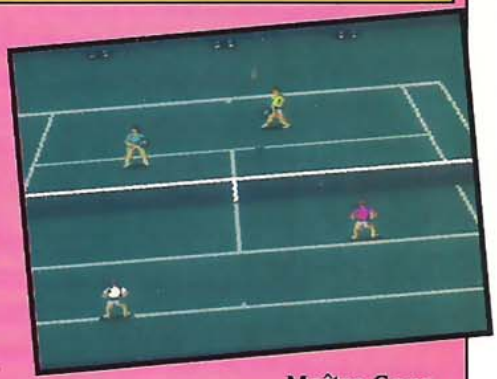
MASTER SYSTEM — WIMBLEDON

Voici quelques codes :

Open d'Australie : IKJEFGOHO

Roland Garros : JIGEKGTPI

Wimbledon : GGKLTFWIK



Maître Sega

MASTER SYSTEM — GALAXY FORCE

Invincibilité : à la page de présentation, presser sept fois sur Pause.

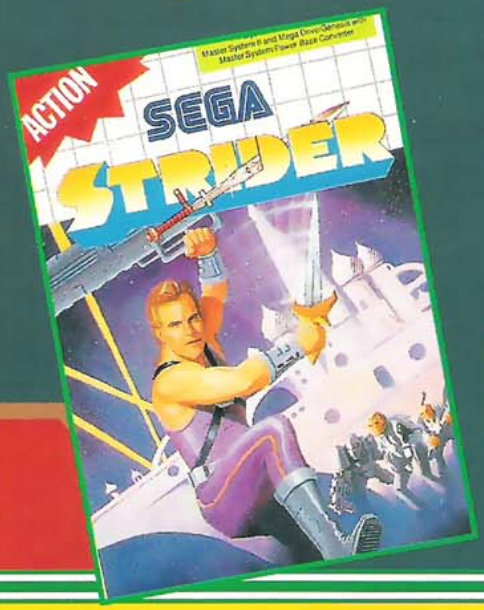
Hervé Pallandier a gagné la casquette Sonic !

MEGADRIVE — VALIS III

Pour avoir accès aux Sound Test et choix de stage, appuyez sur A, B, C, et UP.
A la page de présentation, quand vous appuierez sur START, l'écran deviendra noir. Relâchez alors le bouton START et la sélection de stage apparaîtra.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM



RECHERCHE BASTONS SPATIO-TEMPORELLES DÉSESPÉRÉMENT !

Nous sommes en 2140, la quatrième guerre totale vient de se terminer, il ne reste plus rien... Des trois nations qui subsistaient du précédent holocauste, il n'en reste plus qu'une. Seuls quelques groupes de résistance s'organisent pour lutter contre les terribles Légions Rouges. Certains parviennent à forcer les lignes ennemies, mais sans jamais réellement provoquer la panique dans les rangs de la terrible armée.

Pour anéantir la puissante Armada stellaire, il n'existe qu'un seul moyen : détruire le Maître (bizarre !). Seulement voilà, de toutes les tentatives qui furent essayées, aucune n'aboutit... Triste réalité ou bien infortune, voire même comble de malchance, il n'en demeure pas moins qu'un jour arrivera le grand guerrier, tel l'annonçait la prophétie. Ce soldat mythique aurait le pouvoir d'anéantir à lui tout seul Maître Meio et toutes ses créatures, rétablissant ainsi l'ordre universel. Ce jour est arrivé et vous êtes ce héros : Hyriu, un de ces "Strider" jamais égalés.

Sauvez le monde... Libérez, du terrible joug, la planète bleue. Vous êtes le seul capable de détruire la troisième Lune !

LA VILLE DE KAZAFU

Strider

CE QU'IL FAUT SAVOIR :

Ce Mega Dossier a pour vocation non pas de vous dévoiler les moindres astuces existantes dans le jeu, mais de vous faciliter la tâche dans votre progression, plus difficile dans certains niveaux.

LES ENNEMIS :

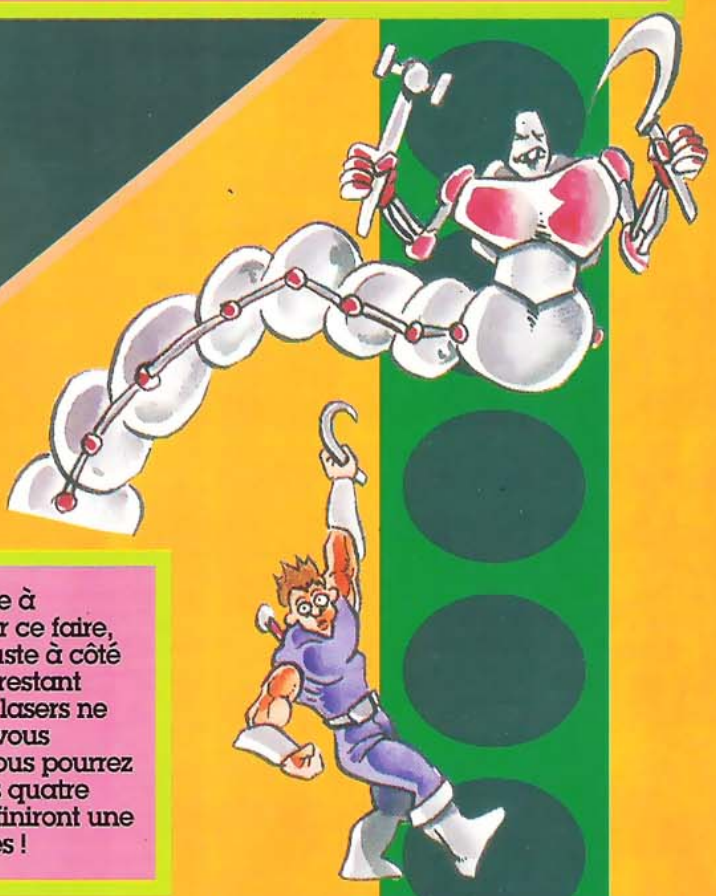
Vous rencontrerez malheureusement différents types d'adversaires au cours de votre progression, pour la plupart en perpétuel mouvement, mais certains demeureront statiques donc des plus ennuyants. Sans compter qu'il vous faudra éviter à tout prix de vous faire chatouiller les doigts de pieds (on ne voit vraiment pas le rapport... Enfin, bref) par les capsules énergétiques qui véhiculent grâcieusement quelques options des plus intéressantes, tel le bouclier, etc.

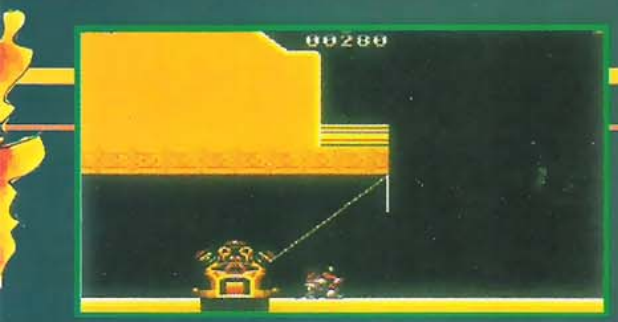
Dans ce premier niveau, pas de réelles difficultés à proprement parler. Les quelques ennemis que vous rencontrerez ne vous opposeront pas de résistance et il ne vous faudra pas plus d'un coup pour en venir à bout. Baissez-vous et le tour sera joué.
Pour chacun des stages que vous parcourerez, notamment le premier, vous affronterez en moyenne un ou deux sous-fifres avant de combattre le Boss de fin de niveau.
Mais commençons sans plus attendre par Strobaya ou le mutant musclé. Pour le vaincre, rien de plus facile... Il suffit que vous vous placiez sous la dalle verte de préférence, mais ce n'est obligatoire, et que vous le frappiez juste au moment où il se jette sur vous. Un total de six coups suffira pour le mettre hors d'état de nuire.

Après la destruction du canon, une ouverture apparaîtra, laissez-vous tomber dedans de manière à vous retrouver face au tunnel qui vous mènera au Boss Final, l'ignoble Urobolos, gigantesque serpent robotisé capable de vous laminer en moins de temps qu'il n'en faut à H.A.L pour vider son litre journalier (bonjour la référence !...).

Une fois le gros balaise éliminé, placez-vous juste en dessous de la dalle verte, comme annoncé précédemment, afin d'éviter les flammes qui tombent juste après la disparition de Strobaya.

Dirigez-vous toujours vers la droite, de manière à escalader la paroi mais prenez garde à ne pas vous faire toucher par les tirs de batteries qui seront sur votre route. Généralement, il est difficile de leur échapper, et se faire toucher serait presque une obligation, donc "pas de panique".
Une fois passé le rampart, dirigez-vous vers Novo. C'est une espèce de canon laser qui utilise les murs (par ricochets) pour lancer ses rayons.

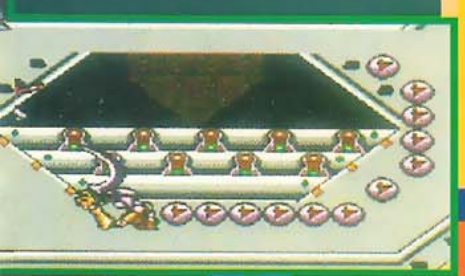


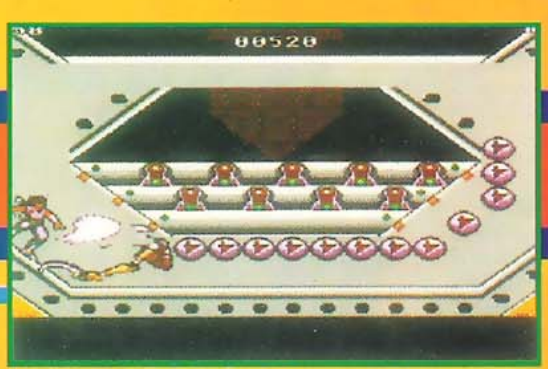


Il est très facile à détruire... Pour ce faire, placez-vous juste à côté de lui tout en restant accroupi. Les lasers ne pourront pas vous atteindre et vous pourrez lui asséner les quatre coups qui en finiront une fois pour toutes !

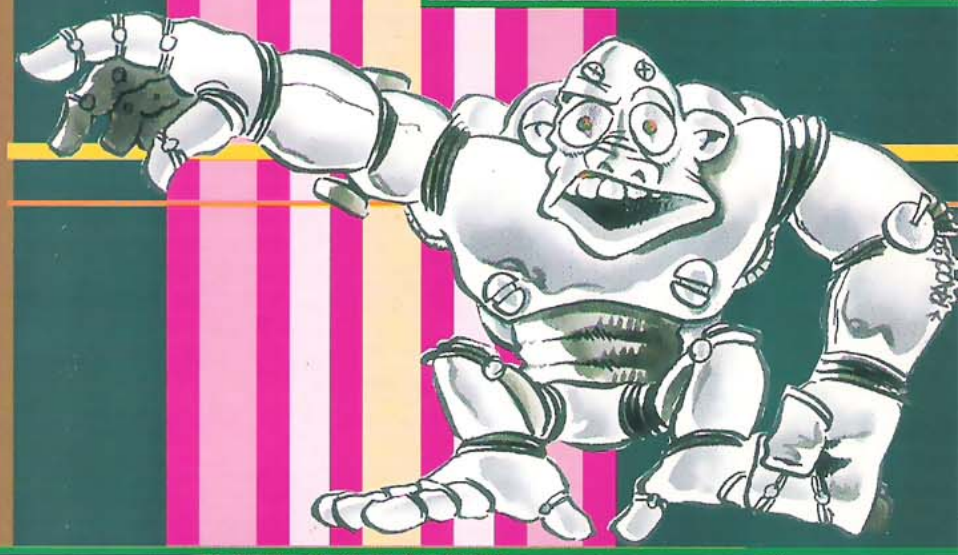
Boss 1: Urobolos

Impressionnant, Urobolos n'est autre qu'un vulgaire serpent géant, issu de l'esprit un soupçon dérangé de Maître Melo. Pour en venir à bout sans grand mal, il ne faut pas courir dans tous les sens ou sauter à tout va, mais simplement se placer sur le petit promontoire diagonal qui se trouve sur la gauche. Ici, vous serez totalement invulnérable et pourrez ainsi asséner, sur la tête du monstre, les coups nécessaires pour l'anéantir. Si toutefois vous ne parvenez pas à le détruire, c'est que vous ne vous êtes pas placé complètement sur la gauche. Good Luck.





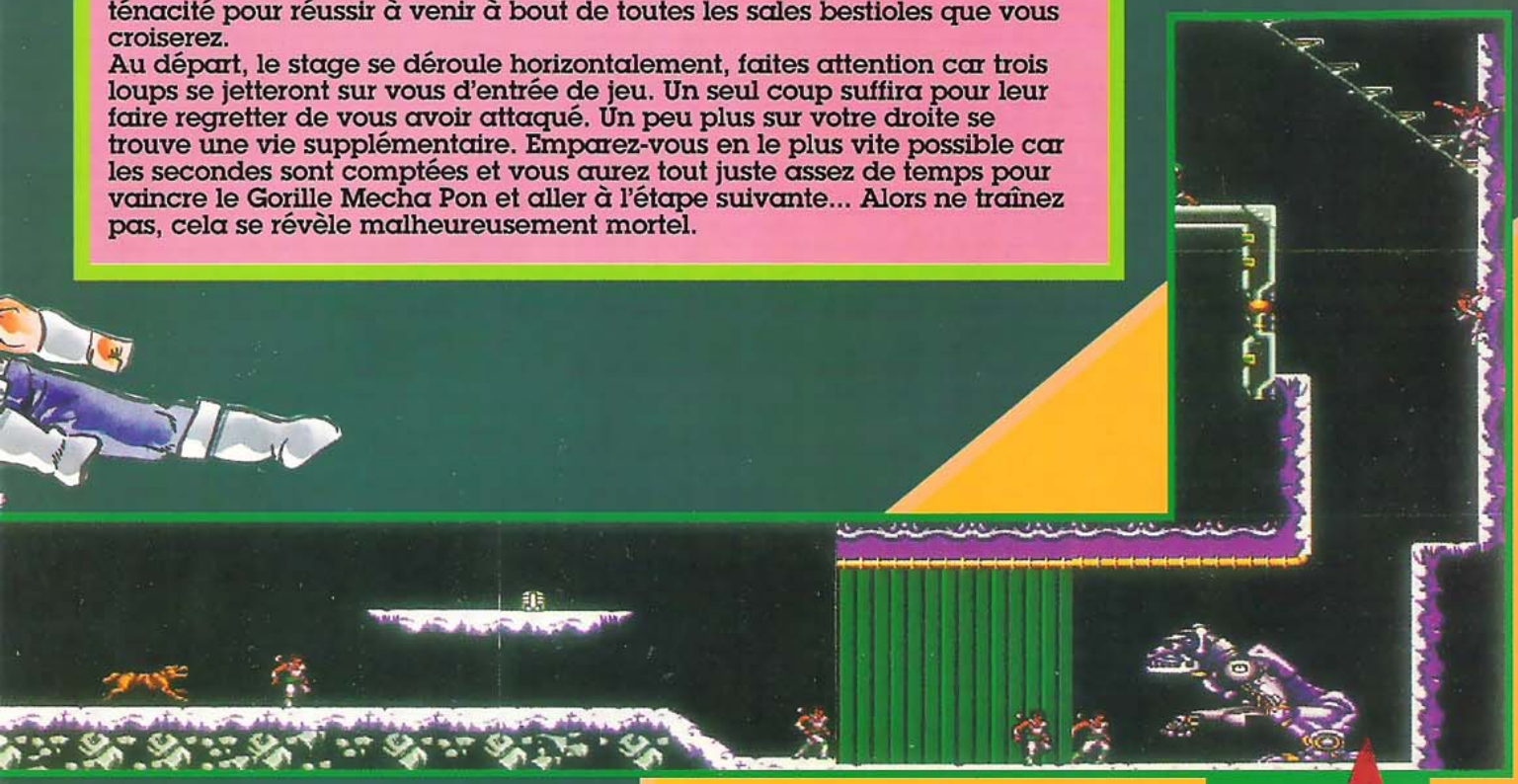
SIBÉRIE



Montez, puis allez vers la gauche, il y a une option, saisissez-vous en, puis continuez à grimper. Vous arrivez face à un soldat armé d'un lance-missiles. Si vous ne lui faites pas sa fête, vous ne pourrez pas aller plus loin, because mur invisible.
Allez vers la droite tout en descendant le long des flans, mais attention, il ya des mines... Evitez-les !

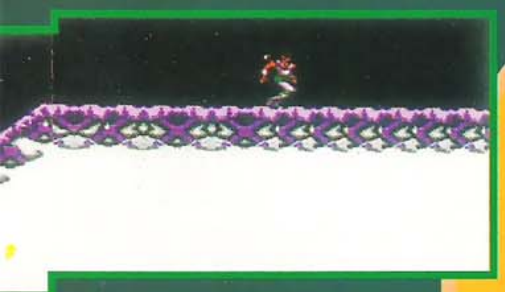
A

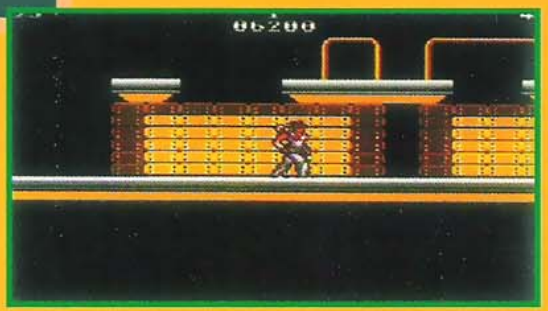
De toutes les régions aujourd'hui infestées par les monstres de Meio, la Sibérie demeure sûrement la plus pénible et il vous faudra beaucoup de ténacité pour réussir à venir à bout de toutes les sales bestioles que vous croiserez.
Au départ, le stage se déroule horizontalement, faites attention car trois loups se jetteront sur vous d'entrée de jeu. Un seul coup suffira pour leur faire regretter de vous avoir attaqué. Un peu plus sur votre droite se trouve une vie supplémentaire. Emparez-vous en le plus vite possible car les secondes sont comptées et vous aurez tout juste assez de temps pour vaincre le Gorille Mecha Pon et aller à l'étape suivante... Alors ne traînez pas, cela se révèle malheureusement mortel.



MECHA PON
(LE GORILLE ROBOTISÉ)

Sous-fifre de son état et fervent défenseur de Meio, Mecha Pon est pratiquement invincible. Son bras est sa meilleure arme, pour le faire exploser, logez-lui quelques coups d'épée sur le bras en vous baissant à chaque fois qu'il essaiera de vous frapper. Pas moins de 14 coups (résistante, la bête) pour l'achever. Mais attention, lorsqu'il explose, il projette des particules invisibles qui, si vous ne vous dégagez pas tout suite sur la gauche, se chargeront de vous mettre au pas. Alors prudence.

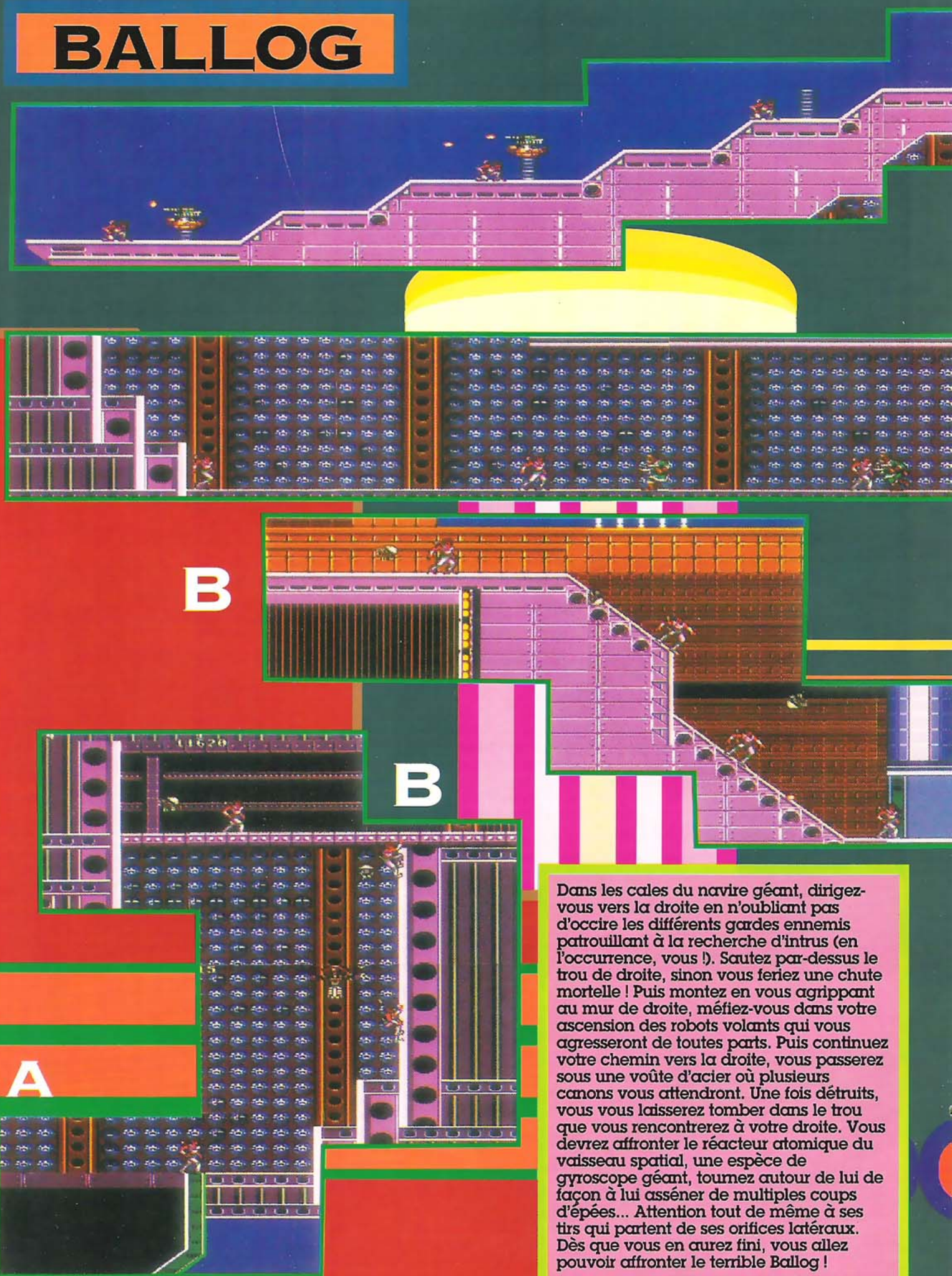




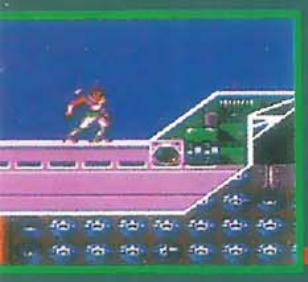
Pour accéder à la fin du niveau, sauter de plate-forme en plate-forme s'avère la meilleure solution. Suivez mon conseil.

Sautez sur la dalle supérieure, puis dirigez-vous vers le gardien. Une fois ce dernier éliminé, vous passerez au stage suivant.

BALLOG



Dans les cales du navire géant, dirigez-vous vers la droite en n'oubliant pas d'occire les différents gardes ennemis patrouillant à la recherche d'intrus (en l'occurrence, vous !). Sautez par-dessus le trou de droite, sinon vous feriez une chute mortelle ! Puis montez en vous agrippant au mur de droite, méfiez-vous dans votre ascension des robots volants qui vous agresseront de toutes parts. Puis continuez votre chemin vers la droite, vous passerez sous une voûte d'acier où plusieurs canons vous attendront. Une fois détruits, vous vous laisserez tomber dans le trou que vous rencontrerez à votre droite. Vous devrez affronter le réacteur atomique du vaisseau spatial, une espèce de gyroscope géant, tournez autour de lui de façon à lui asséner de multiples coups d'épées... Attention tout de même à ses tirs qui partent de ses orifices latéraux. Dès que vous en aurez fini, vous allez pouvoir affronter le terrible Ballog !



Vous allez arriver, après avoir détruit les canons parsemant le pont, devant un trou : sautez dedans, car c'est l' unique moyen pour pénétrer dans les entrailles du navire pirate.

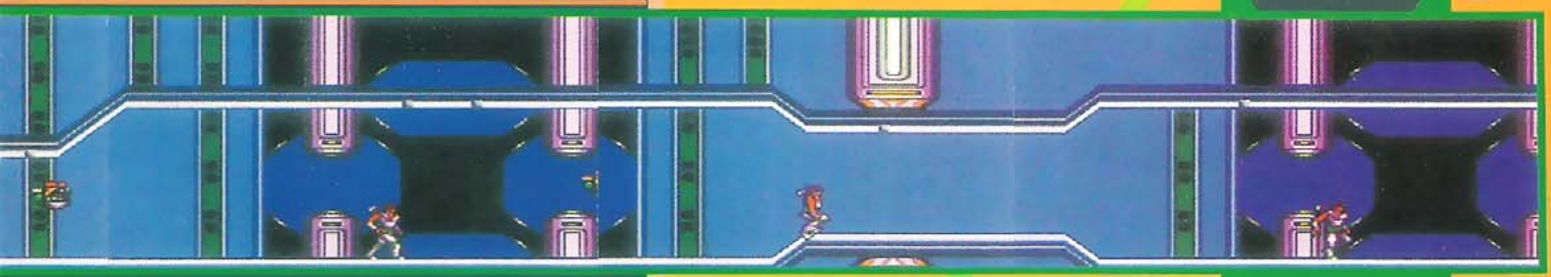
Vous allez pénétrer dans le vaisseau amiral ennemi, où vous devrez affronter le terrifiant Gyro, diabolique engin terriblement redouté de toute la galaxie.

Grimpez sur le pont de cet imposant navire et détruisez tous les canons qui s'y trouvent. Méfiez-vous quand ils tirent, car leurs tourelles montent et descendent sans arrêt.

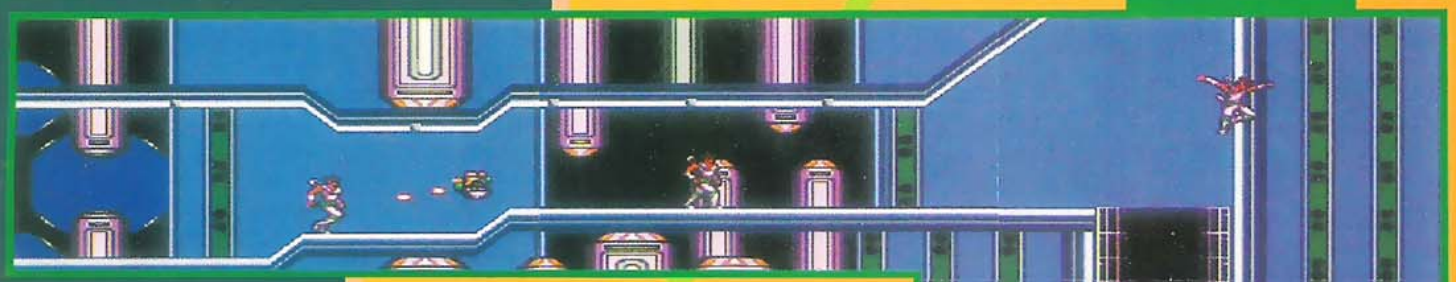
A

Méfiez-vous des coups de fouet que Ballog vous donnera. La meilleure tactique est d'attendre qu'il vous donne un coup de fouet puis d'aller lui donner à votre tour trois coups d'épée et de reculer quand il vous redonnera à nouveau un coup de fouet. C'est le meilleur plan pour lui faire mordre ses lanières de cuir !

C



C



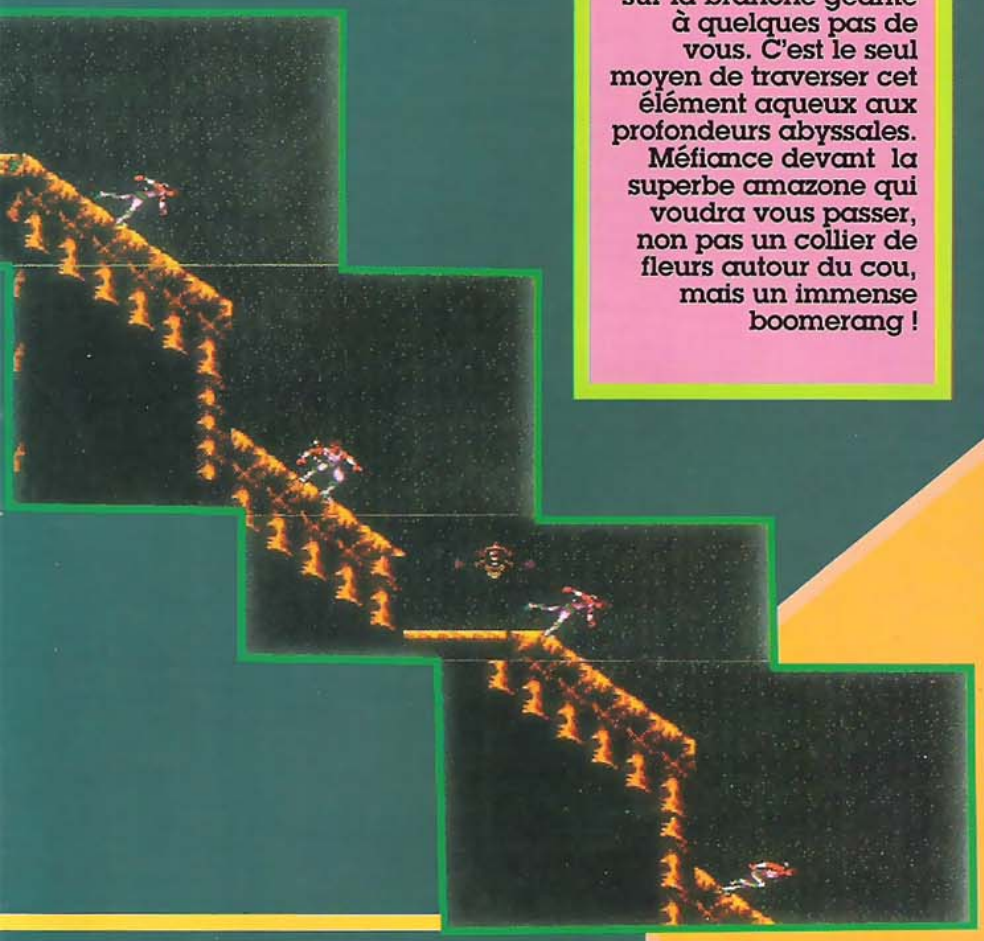
AMAZONIE

Descendez le long des pentes abruptes, jusqu'au bord de l'eau.

A

Vous devrez grimper sur de multiples branchages tout en évitant les diverses amazones aux intentions pour le moins abjectes ! Dirigez-vous ensuite à droite du tableau.
Vous arriverez tout à fait à droite devant un mini dinosaure qui ne vous posera pas un énorme problème. Par la suite, vous rencontrerez un autre dinosaure mais cette fois-ci fait d'acier et non de matière organique.

Une fois arrivé au bord de la rivière, sautez sur la branche géante à quelques pas de vous. C'est le seul moyen de traverser cet élément aqueux aux profondeurs abyssales. Méfiance devant la superbe amazone qui voudra vous passer, non pas un collier de fleurs autour du cou, mais un immense boomerang !

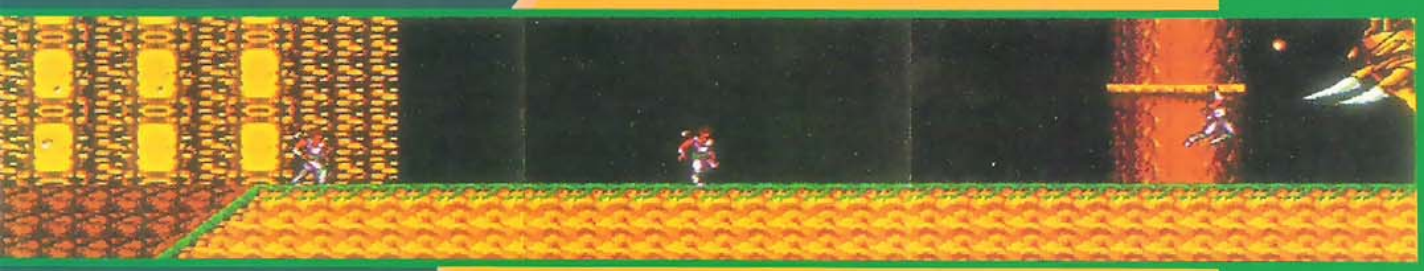


B

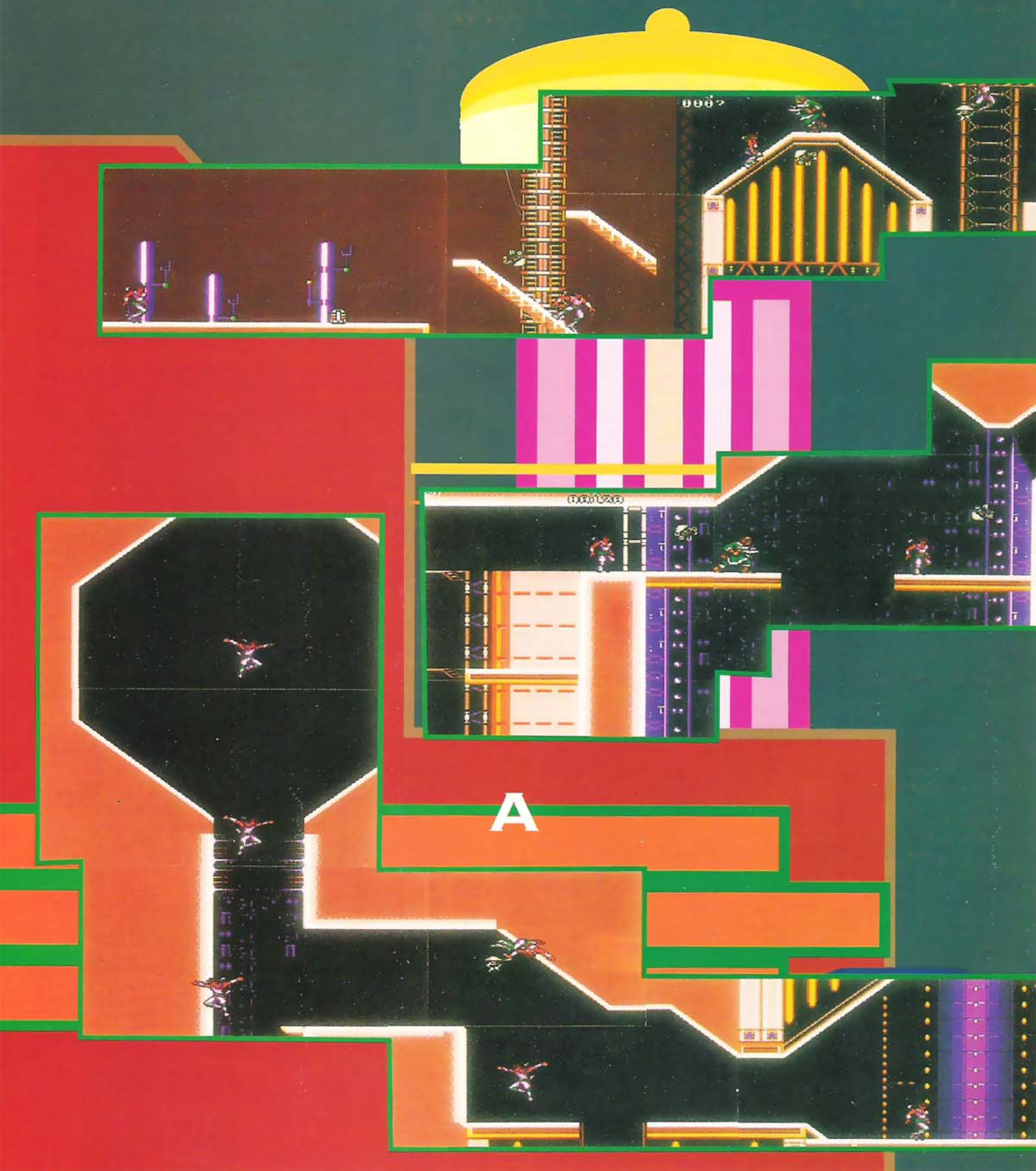
Prenez ensuite votre élan pour sauter à droite sur une branche géante. Vous grimperez ensuite le long de l'arbre.

A

Pour défaire le monstre d'acier, il y a deux conditions: la première est d'arriver devant lui avec votre réserve d'énergie remplie au maximum. Placez-vous ensuite sur le promontoire devant la bête. Avancez au bord de celui-ci et sautez sur place tout en donnant des coup d'épée au dinosaure. Ne vous inquiétez pas, vous allez vous faire toucher par ses projectiles tout le temps mais vu que vous n'arrêtez pas de lui asséner des coup d'épée, il explosera avant que votre réserve d'énergie soit à son minimum.



LA VÉRITÉ ÉCLATE



Vous voilà arrivé à l'ultime étape avant d'affronter le terrible Maître Meio, destructeur de planètes !
Allez vers la droite, traversez les différents précipices qui parsèment ce niveau, grimpez le long du mur de droite, sautez ensuite par-dessus le premier trou et, un peu plus loin, vous allez vous retrouver devant un deuxième trou. Ne tombez pas tout de suite dedans, plaquez-vous contre la paroi de droite et dès lors, vous pourrez vous laisser tomber dedans. Vous atterrirez sur un petit appendice vous évitant ainsi de mourir dans une chute mortelle (remarquez, si vous mourez dans une chute, c'est qu'elle est mortelle, non ? C'est vrai, j'ai pas vérifié mais dans la Tour Infernale, à première vue, ils n'ont pas vraiment apprécié !). Continuez votre chemin vers la droite et au bout de celui-ci, vous allez rencontrer le même gorille géant que vous avez détruit au deuxième niveau.

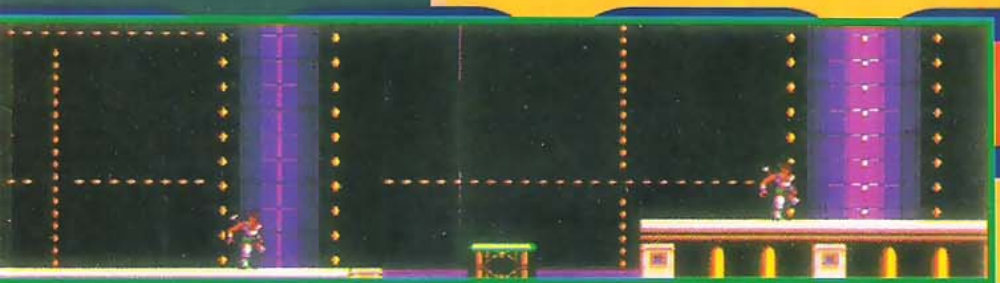
A

B

Pas de grands problèmes pour le détruire, vous vous accroupissez quand il vous donne un coup d'avant-bras et quand il le rétracte, levez-vous pour lui asséner un coup d'épée.

Ah, le voilà l'ignoble individu cause de tant de tracas ! Vous allez lui faire mordre la poussière une fois pour toutes et ensuite, direction maison !

Pour lui faire reprendre ses chères études, pas de problème, vous vous mettez sur la plate- forme du milieu en partant de la gauche, et vous n'arrêtez pas de sauter en l'air en lui matraquant son globe magique à coups de votre lame-laser. Il faudra que vous soyez mobile pour éviter les terribles projectiles qui sortent de sa boule semeuse de mort et de désolation !
Une vingtaine de coups sera utile pour venir à bout du tirant. Bonne chance dans votre quête contre le Mal, ami Méga forceur !



MANU MILITARI / SYLVAIN

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce Hit-Parade est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez-nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante :
Mega Force, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.

ARTS MARTIAUX — ACTION — SEGA HEROS — 1 — CLASSEMENT

JEUX DE ROLES — RÉFLEXION — COMBAT — STRATÉGIE — 12e mois — Nombre de mois au Hit Parade.

AVENTURE — SIMULATION — SPORTS

MASTER SYSTEM

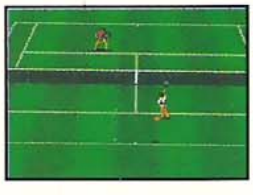
1 — ASTERIX

3e mois

Pauvres romains, comme je les plains...

2 — WIMBLEDON

2e mois



Les as du filet blanc, frappent la jaune.

MEGADRIVE

1 — KID CHAMELEON

2e mois

C'est tout un art, le camouflage.

2 — DESERT STRIKE

2e mois

Que ne ferait-on pas pour l'Or noir...

MASTER SYSTEM

3 — 8e mois

SONIC

Il résiste toujours et ne faiblit pas !

4 — 10e mois

MICKEY MOUSE

Belle remontée, n'est-il pas ?

5 — 8e mois

DONALD DUCK

Ah ! Petite faiblesse pour notre canard favori...

6 — 1e mois

SAGAIA

Très forte progression pour un poisson d'acier.

7 — 2e mois

KLAX

Un coup de Klax, et ça repart...

8 — 1er mois

SUPER TENNIS

Retour à l'envoyeur.

9 — 1er mois

WORLD GRAND PRIX

La F1, ça fait toujours frissonner !

10 — 1er mois

THE NINJA

Que les neuf pouvoirs soient avec vous !

11 — 10e mois

SUPER MONACO GP

Ça roule, ça glisse et ça se scratche !

12 — 1er mois

ENDURO RACER

Entrée difficile pour les petits bolides.

13 — 6e mois

SUPER KICK OFF

Les onzes sont pourtant 13 et ils faiblissent quand même.

14 — 1er mois

WORLD CUP ITALIA

Le football, encore le football, toujours le fooball !

15 — 1er mois

MOONWALKER

Il voit la Lune en plein jour...

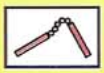
MEGADRIVE

3 — 1er mois

TURBO OUT RUN

La gomme s'arrache sur le bitume, en 3ème.

4 — 1er mois



PIT FIGHTER

Ou comment se faire les poings !

5 — 7e mois

QUACK SHOT

Donald s'accroche...

6 — 1er mois

SUPER MONACO GP

Ce n'est pas la meilleure place pour une F1.

7 — 2e mois

ALISIA DRAGOON

Vlan dans les plumes du dragon... Hein !

8 — 1er mois

WORLD CUP ITALIA

Ils ont tous un point commun, le 8.

9 — 1er mois

MARBLE MADNESS

Ça roule, ça déboule, en 9ème.

10 — 1er mois

GALAXY FORCE 2

Que la Force soit avec vous...

GAME GEAR

1 — 6e mois

SONIC

Bill Coyote, à côté de lui, ne fait vraiment pas le poids.

2 — 1er mois

MICKEY MOUSE

La célèbre souris est de retour.

3 — 2e mois

AX BATTLER

Le glaive du pouvoir sera toujours présent.

4 — 1er mois

SUPER MONACO GP

Il est passé, le quatrième, et ça dépote !

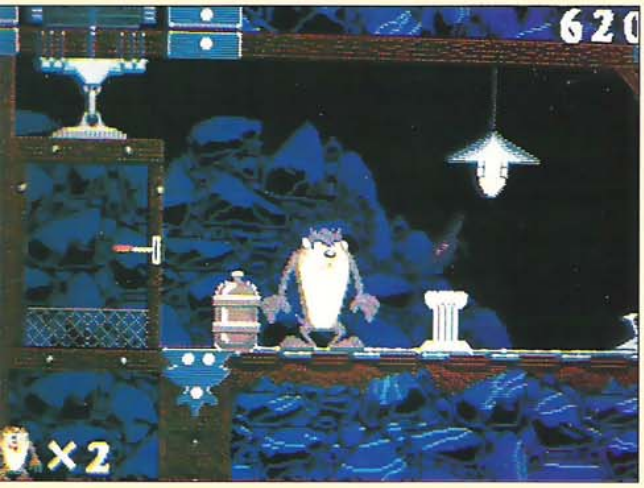
5 — 5e mois

DONALD DUCK

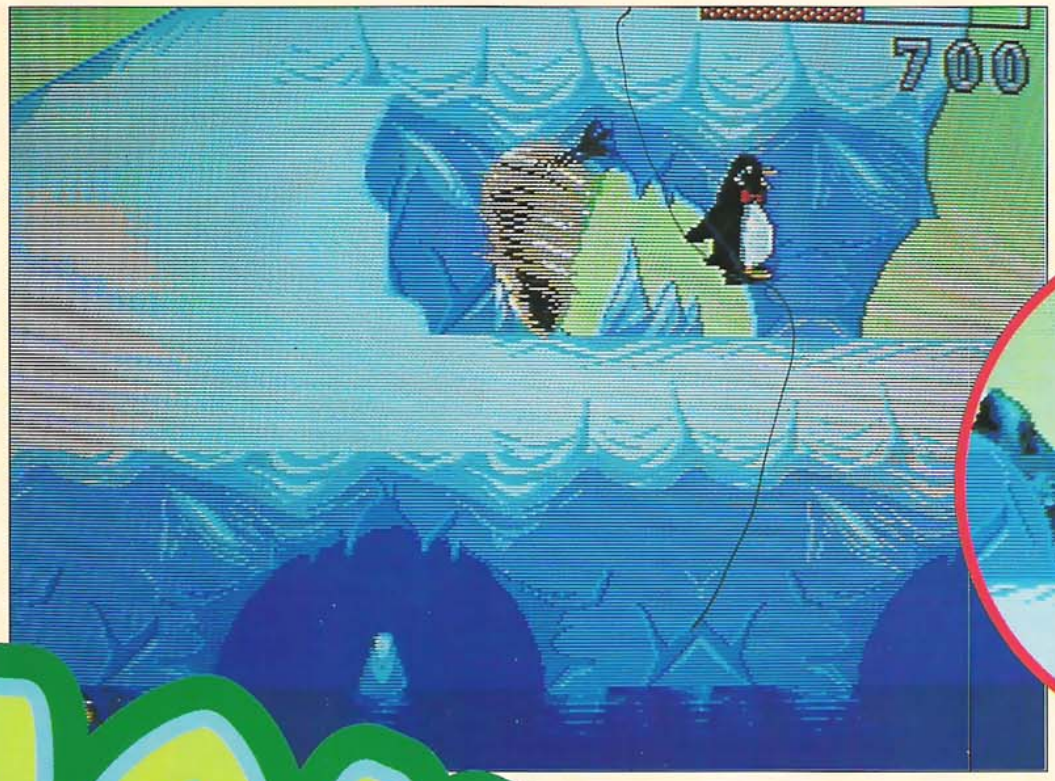
Notre canard est présent partout !

ZAPPING MEGA DRIVE

Le tigre de Tasmanie est un personnage de cartoon de la Warner qui n'est pas bien connu en France. Personnage haut en couleurs, il s'agit d'un glouton-né qui se gave de tout ce qu'il déniche. On le trouve en Tasmanie (logique !), dans les déserts immenses du sud de l'Australie. L'histoire de Tazmania commence au coin du feu lorsque grand-père tigre raconte ses contes à toute la famille ! Lorsqu'il en vient à une légende à propos des oeufs d'oiseaux géants préhistoriques, toute la famille se met à frissonner en pensant à cette époque bénie qu'était la préhistoire. En effet, les tigres de Tasmanie pouvaient alors se nourrir de leur mets préféré sans trop se fatiguer. Au fait, savez-vous de quel mets il s'agissait ? Des oeufs d'oiseaux, bien sûr ! A l'époque de la préhistoire, les oiseaux géants des mers (les ptérodactyles) pondaient des oeufs proportionnés, c'est-à-dire géants aussi ! Un seul de ces oeufs suffisait à nourrir une famille entière pendant pas mal de temps. C'était la belle vie ! Aujourd'hui, la vie a bien changé et les tigres de Tasmanie doivent se contenter d'oeufs de poules... Mais peut-être cela va-t-il changer car grand-père tigre connaît une légende disant qu'il existe une île, sur laquelle vivraient encore certains de ces oiseaux géants. Le chef de famille, poussé par les autres et alléché par une telle découverte, dé-

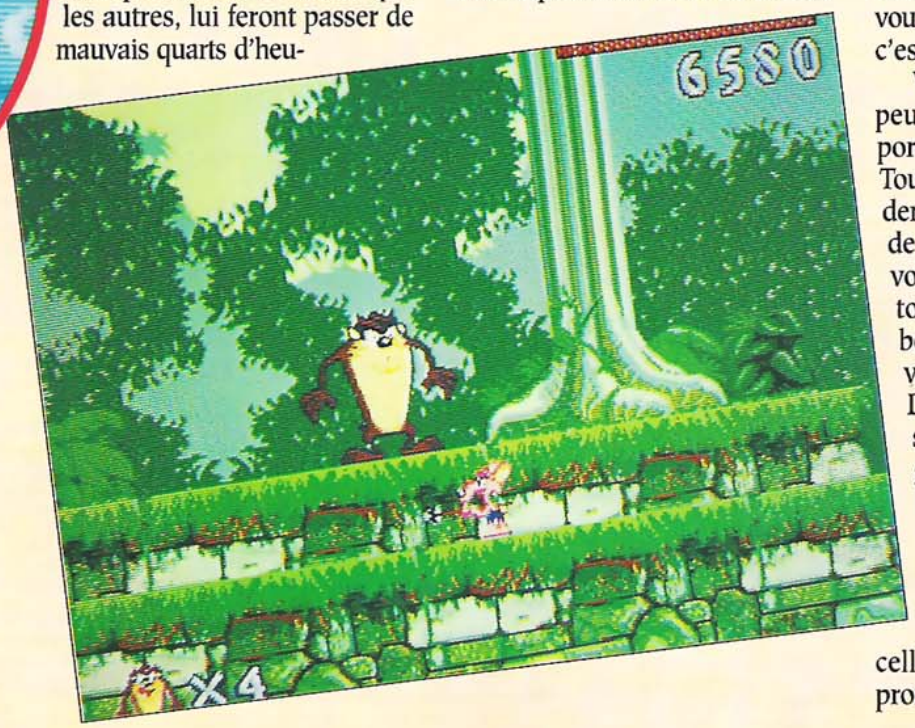


TAZM



TAZMANIA

cide de se lancer à l'aventure dans cette île. Malheureusement, il ignore que mille dangers l'attendent ! Des animaux, tous plus bizarres les uns que les autres, lui feront passer de mauvais quarts d'heure au cours de l'exploration des 18 niveaux de l'île. Pour lui simplifier la tâche, tous les climats sont représentés sur l'île et l'on va allègrement du désert au monde des glaces en passant par la jungle touffue, des ruines incas et une usine de voitures; tout un programme ! Ce grand jeu de plates-formes se déroule en scrolling multi-directionnel. Vous dirigez le tigre de Tazmanie qui ne peut, au début, utiliser qu'une seule arme : la toupie dévastatrice ! Il s'agit, en fait, de tourner sur soi-même à toute vitesse, ce qui aura pour effet de détruire tout adversaire à votre portée. Les petits rats qui vous attaquent sans cesse en tribu (les lâches !) en feront les douloureux frais ! Il faut ensuite trouver un item qui vous permettra de cracher du feu, c'est plus sympa !



Vous pouvez aussi gober à peu près tout ce qui se trouve à portée de votre bouche énorme. Tout y passe, c'est la grande braderie de Tasmanie : les ennemis de tous poils (les plantes carnivores sont délicieuses, juste retour des choses !) les items bonus et même les bombes si vous n'y prêtez pas attention. Dans ce cas, une fort jolie scène graphique vous fera griller sur place et de bas en haut, pshiiit ! Saluons l'arrivée en grande pompe de ce nouveau personnage dont les aventures présentes ne sont pas sans rappeler celles de Donald ou Mickey, ça promet !

EDITEUR
SEGA

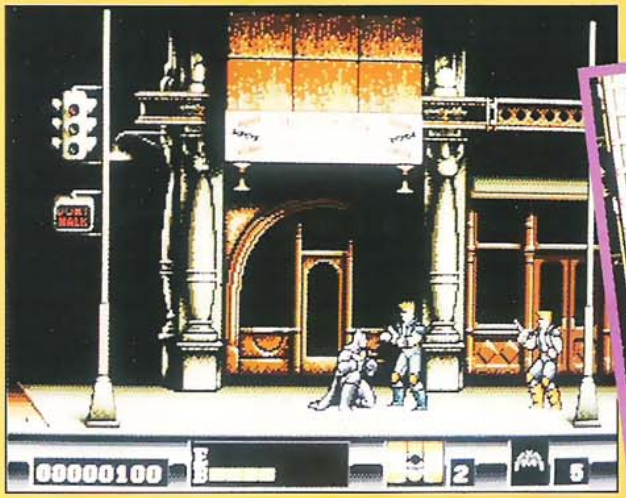
SON

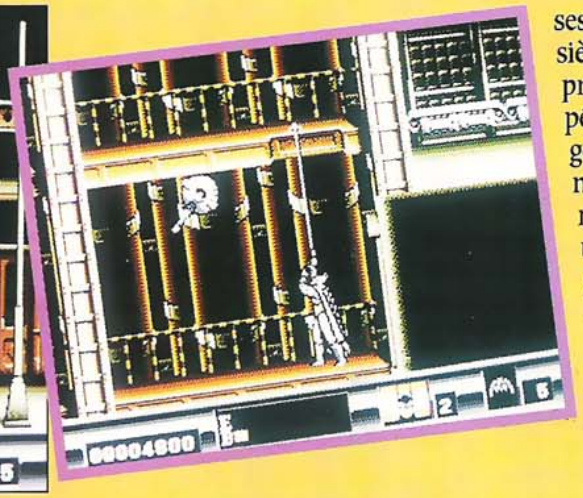
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MEGA DRIVE





BATMAN

EDITEUR
SUNSOFT

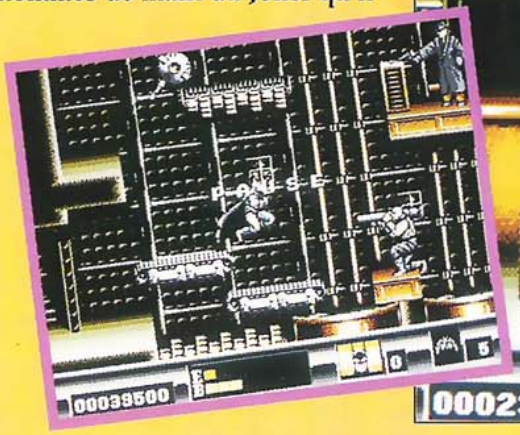
SON

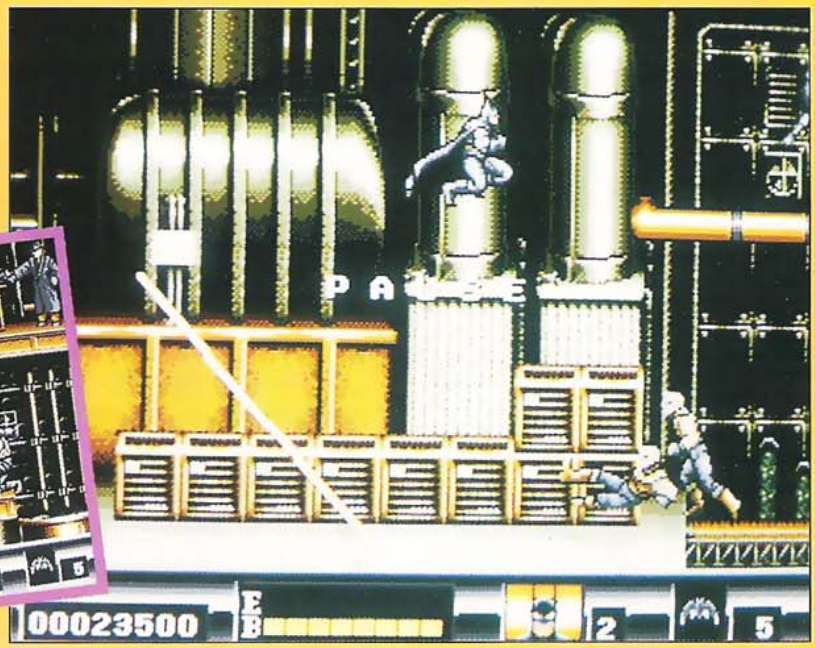
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Alors que Batman II sort dans les salles, la version Megadrive de Batman arrive dans vos magasins. Elle propose une réplique quelque peu remodelée du film, en reprenant les personnages et les lieux dudit film. Ce qui est sûr, c'est que le jeu est éclectique puisqu'il propose plusieurs jeux en un. Une première mission vous propose de délivrer Vicki Vale des mains du terrible Joker. Vous allez devoir traverser trois hauts lieux de Gotham City. Tout d'abord, les rues sombres de cette ville gothique et noire vous feront rencontrer de nombreux hommes de main du Joker qu'il faudra combattre à coups de poings ou de Bat-machins (sortes de shurikens en forme de chauve-souris) ! Le deuxième niveau vous fera slalommer entre les cuves pleines d'acide et les tuyaux pleins de vapeur brûlante de l'usine de produits chimiques Axis. Là, vous pourrez utilisez votre filin qui s'accroche au plafond et vous permet de jouer à Tarzan dans ses grands moments ! Le troisième et dernier niveau de la première mission vous fera pénétrer dans le musée Flugelheim. Les trois premiers niveaux, composant la première mission, constituent un beat-them-up à progression de profil et à scrolling multi-directionnel. L'aspect jeu de plates-formes n'est d'ailleurs pas absent lors de certains passages. Ce sont vos talents de gymnaste et de cogneur qui sont en jeu ici ! La deuxième mission vous propose de vous défaire définitivement (le peut-on vraiment, en fait ?) de votre ennemi de toujours : le Joker. Il s'agit de trois nouveaux niveaux, différents. Tout d'abord, vous vous retrouvez dans la Batmobile qui fonce dans les rues de Gotham pour une course folle. Le scrolling est alors horizontal, tout comme pour le niveau suivant qui vous fera survoler Gotham dans votre Batwing. Missiles, hélicos, bombes, sont au programme de ce show aérien ! Le dernier niveau vous fait rencontrer le Joker au sommet de la cathédrale de Gotham : c'est la confrontation finale ! Un jeu d'action pure qui n'est vraiment pas de tout repos !





DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

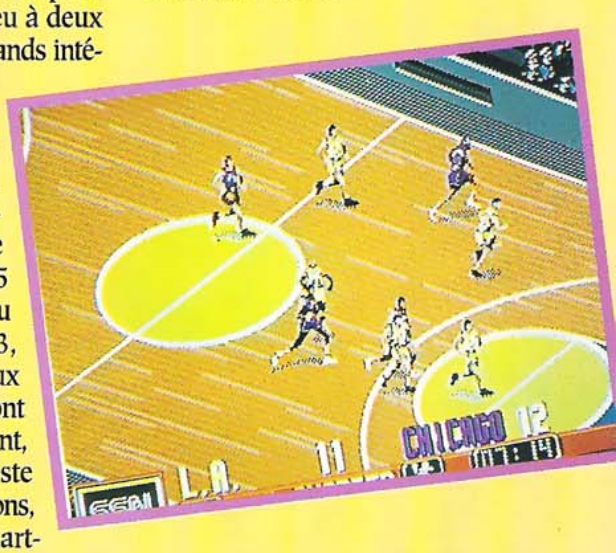
ANIMATION

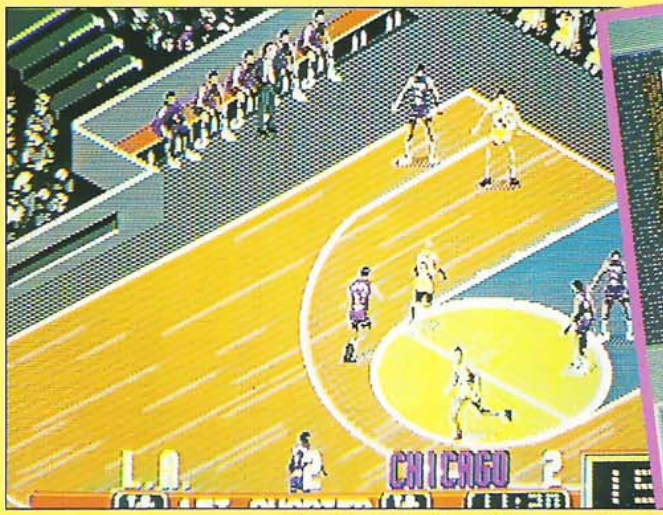
MANIABILITE

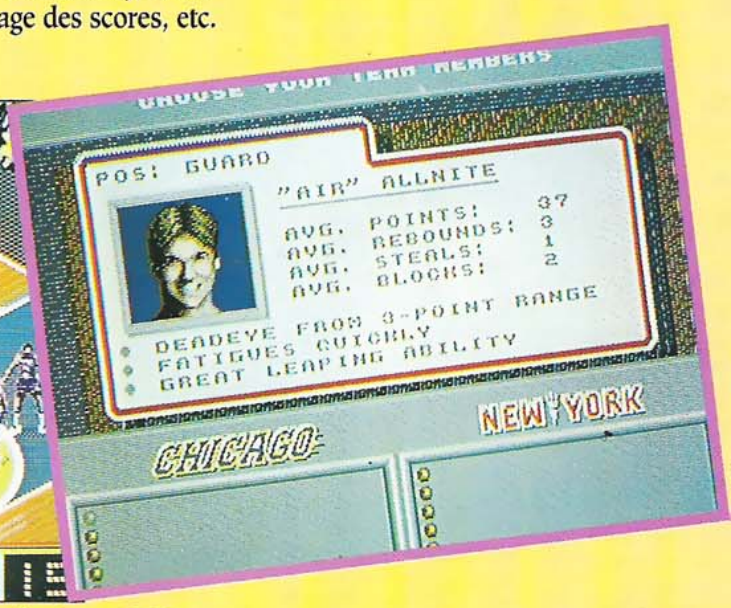
La folie du basket continue sur Megadrive avec, cette fois, la sortie d'un vrai basket : pas un 'one on one' ou un 'two on two', non ! Un five on five ! Finis les jeux à deux contre deux ou les défis se passant seulement dans la raquette ou les défis d'exhibition. Vous allez participer à un championnat avec plein de monde sur le terrain ! Après une page de présentation digitalisée, vous voilà sur une page d'options bien fournie. Vous pourrez jouer en exhibition pour vous entraîner en matchs simples ou en tournoi, avec toutes les équipes proposées par le jeu.

Toutes les possibilités habituelles de jeu seul, à deux, contre la machine, sont présentes et je ne peux que vous conseiller le jeu à deux qui reste un des grands intérêts des jeux de sport "co" sur consoles. Il est possible de jouer en 5 contre 5 ou en 3 contre 3, et trois niveaux de difficulté pourront être sélectionnés (débutant, normal, superstar). Il reste une floppée d'autres options, comme la durée des quart-temps (3, 6, 9, 12 minutes), la musique, l'affichage des scores, etc.

C'est ensuite au tour du choix de l'équipe : Robinson Basket ne propose que quatre équipe (NY, Detroit, LAO, Chicago) mais il y a une raison. C'est que vous pouvez choisir, pour chaque équipe, vos cinq joueurs parmi une sélection de vingt. Chacun possède sa photo et ses caractéristiques, un vaste choix donc ! Le jeu va pouvoir enfin commencer ! La vue du terrain est une première puisque le terrain scrolle latéralement dans une vue en diagonale. Les joueurs sont représentés en vue de 3/4 et tout ce petit monde s'anime un peu partout sur le terrain. A tel point qu'on dirait une retransmission télévisée ! Tous les aspects d'une rencontre ont été pris en compte pour cette simulation, alors qu'attendez-vous pour devenir le champion de la NBA américaine ?

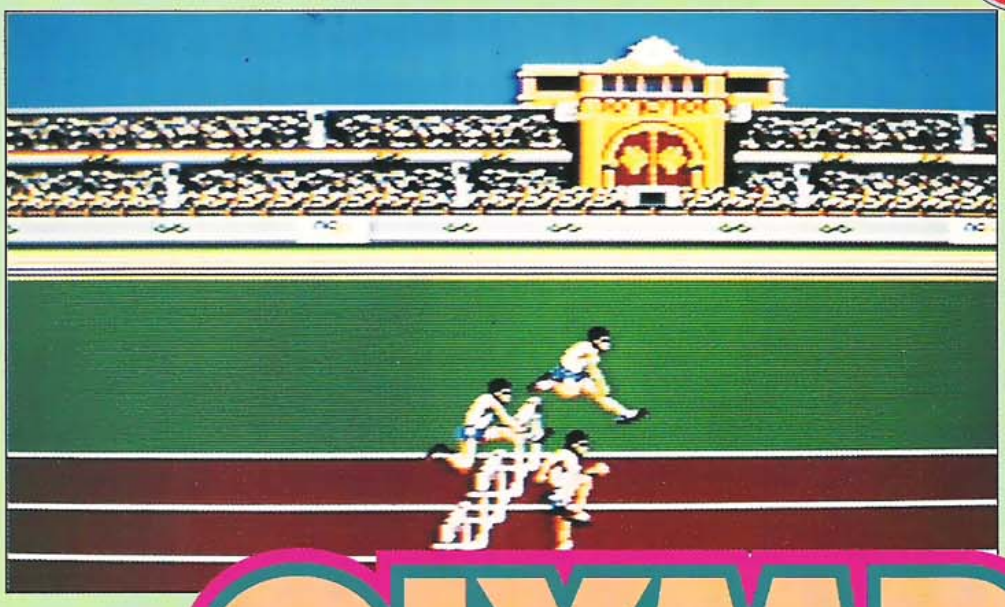


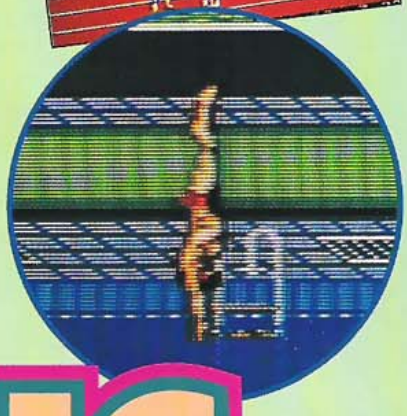




IZAPPING

GAME GEAR





OLYMPIC GOLD

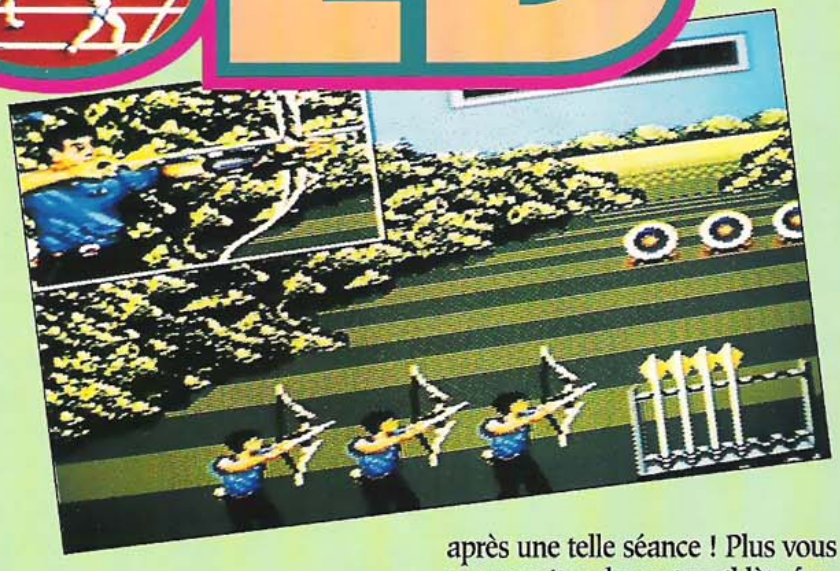
EDITEUR
US GOLD

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



La version Game Gear de ce grand jeu sportif arrive enfin ! Ça y est, on va pouvoir participer aux Jeux Olympiques sans rester planté devant sa télé ou sa console Sega. Maintenant, on joue dans le métro et même dans la verdure, en plein air. La simulation en devrait être encore plus réaliste dans ce cas, non ? J'en vois déjà qui vont simuler jusqu'au bout en piquant un 100m avec la Game Gear dans les mains pour voir si leurs scores sont réalistes ! On retrouve dans cette version les sept épreuves présentes sur les versions Megadrive et Master System : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200m nage libre. Vous pouvez choisir de jouer en mini-jeux ou jeux complets avec, comme seule différence, le fait que l'on est obligé de jouer la totalité des épreuves dans le deuxième cas, alors que l'on peut choisir dans le premier. Il est également possible de choisir la langue dans laquelle les textes (peu nombreux) apparaissent à l'écran. Si vous vous sentez largués dans le maniement et le contrôle des personnages, vous pouvez accéder au mode entraînement qui dit bien ce qu'il veut dire, en l'occurence permettre de choisir une épreuve et y jouer gratuitement sans entrer en compétition. Cela sera utile lors des premiers pas car chaque épreuve a son propre mode de contrôle et des combinaisons spéciales de touches. Par exemple, lors des courses 100m et 110m haies ou du 200m nage libre, il faut taper le bouton avec fougue à une fréquence la plus élevée possible, ce qui simule l'effort physique général de l'athlète. Bonjour les doigts après une telle séance ! Plus vous taperez vite, plus votre athlète foncera ! Lors du tir à l'arc ou du plongeon, il faut exécuter d'autres combinaisons de touches sans avoir à forcer. Dans le saut à la perche, c'est un mélange des deux situations précédentes puisque vous avez une phase de course (et je tape, tape, tape !), suivie d'une phase de saut qui exige beaucoup de précision et un timing rigoureux. Cette version Game Gear a été spécialement travaillée pour la portable, en ce qui concerne les détails techniques, en tenant compte notamment de la taille de l'écran ; alors procurez-vous là vite, ça vaut le coup !

ZAPPING GAME GEAR

Le casse-briques est au jeu vidéo ce que Megaforce est à la presse ludique française : un grand classique ! A l'origine, il y a longtemps de ça, les joueurs ne pouvaient s'éclater que dans les cafés ou les salles d'arcades, et peu de jeux étaient alors disponibles. Outre les Pac-Man et autres Defender, il existait un genre de jeu qui passionnait vraiment tout le monde : le casse-briques (Breakout, Arkanoid, etc.). Jeu grand public grâce à sa facilité de prise en main, il a passionné des générations de joueurs sur consoles familiales et sur micros de tout poil. La Game Gear manquait cruellement de casse-briques et l'arrivée de Devilish va remédier à cela, d'une fort belle manière. Il s'agit en effet d'un casse-briques des plus originaux. Pour des raisons que j'ignore complètement, vous avez été transformé en une boule d'énergie et il vous faut trouver impérativement la sortie de la prison dans laquelle vous vous trouvez au début du jeu. Une prison faite d'éléments naturels déchaînés et où les esprits malins se plaisent à créer des quantités astronomiques de monstres divers et variés. Huit niveaux de mondes délirants vont vous poser de sérieux problèmes. Vous avez un net avantage sur les autres jeux de ce genre, puisque vous possédez deux raquettes pour faire rebondir la boule d'énergie vers les murs de briques. C'est là que réside l'originalité de Devilish, qui va ainsi permettre de faire aller la boule à peu près où vous le voudrez. La première raquette peut coulisser sur une ligne horizontale placée en bas (comme tout bon casse-briques qui se respecte !), alors que la deuxième peut monter, descendre, aller à droite, à gauche et à peu près où elle veut ! Il est aussi possible de la faire tourner sur elle-même afin de faire rebondir la boule contre les murs latéraux. Il est enfin possible de lui demander la lune ! Une foule de détails originaux vient émailler ce jeu à l'origine classique, et devenu pour l'occasion assez déroutant mais captivant. De plus, j'adore son ambiance bien chaotique et sombre !

EDITEUR
SAGE'S CREATION

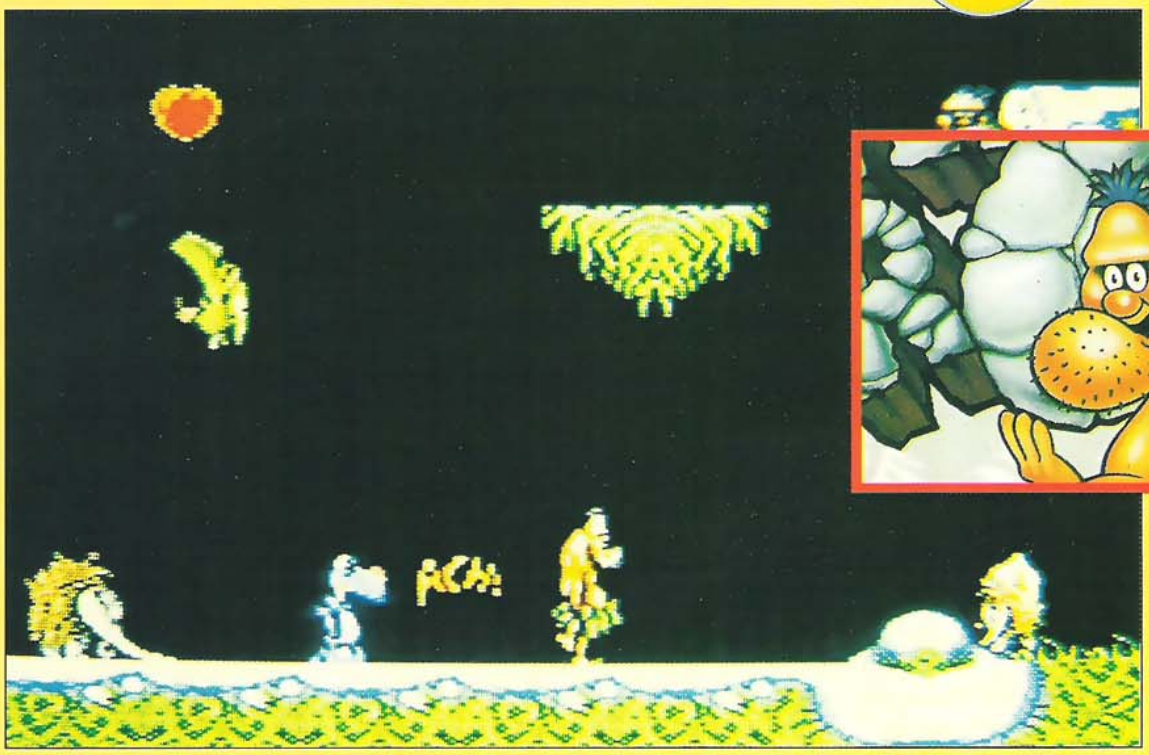
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MASTER SYSTEM



CHUCK ROCK

Unga Bunga ! Unga Bunga ! Mais que nous arrive-t-il à la rédaction de Megaforce ? Depuis que l'on a joué à Chuck Rock sur Master System, on ne peut s'empêcher de lancer ce cri à travers les bureaux ! Est-ce un nouveau cri de ralliement, un code secret signifiant "à table" ou encore le nom d'une nouvelle stagiaire ? Non ! Il s'agit tout simplement du cri d'attaque de Chuck quand il est énervé ! Qui est Chuck ? On peut le présenter comme l'homme préhistorique le plus connu en son temps ! La description du personnage est simple : une tronche d'enfer, avec quelques cheveux en bataille, un menton à la Dalton, des yeux globuleux, un ventre énorme qui déborde de partout et des pieds trop grands pour chausser des pointures normales. Si je vous dis que l'homme se balade habillé d'un seul short confectionné par lui avec des feuilles et de la verdure, vous aurez cerné le personnage : un anti-héros baba préhistorique dont le seul but dans la vie est le fun ! Fun sous-entend la bouffe, les filles et la chasse ! Or, l'une de ces trois priorités n'est plus possible au début du jeu puisqu'un horrible personnage, ennemi de Chuck Rock, s'est permis d'enlever la fiancée (eh oui ! Tout arrive !) du héros bedonnant. Enfer et damnation, Chuck ne peut pas laisser passer ça ! Il doit partir (et vous aussi, donc) à la recherche de sa compagne de toujours. La traversée de nombreuses régions sera longue et périlleuse, mais Chuck possède un atout de poids : son ventre ! Les ennemis n'ont qu'à bien se tenir ; il peut en effet, d'un coup de son gros ventre, mettre au tapis les reptiles, oiseaux, monstres et autres rampants qui l'attaquent sans cesse. Le coup est imparable ! Il peut aussi sauter et retomber en assénant un bon coup de pied ou encore soulever des objets (par exemple, un énorme rocher bien lourd !) afin de les envoyer sur un ennemi proche. Attention, Chuck ne devra pas seulement combattre à tout va, il devra aussi élucider quelques menus problèmes de passages délicats. Les niveaux sont en effet truffés de bonus de santé, de petits pièges et de surprises comme cet énorme dinosaure qui vous transportera d'une rive à l'autre d'un fleuve. Du combat donc, mais aussi des plates-formes vicieuses, pour un jeu de plates-formes à scrolling multi-directionnel qui vous fera découvrir un monde préhistorique et humoristique, tique ! tique !

EDITEUR
VIRGIN

SON

GRAPHISME

ANIMATION

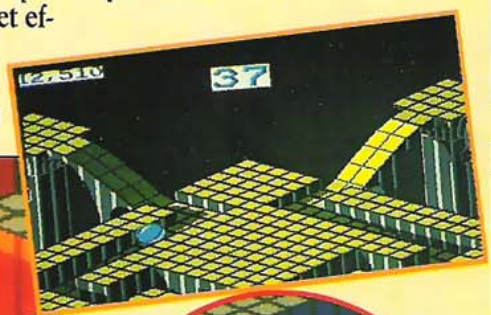
MANIABILITE

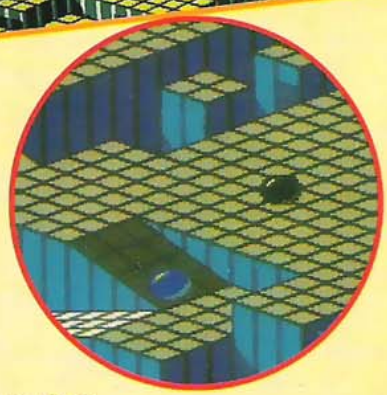
IZAPPING MASTER SYSTEM

MARBLE MADNESS

EDITEUR VIRGIN

Les fanas de Marble Madness (le jeu de café) attendaient ce grand moment depuis des lustres, mais ça y est, la voilà qui arrive enfin sur votre console : la boule magique va rendre fous les possesseurs de Master System, tous chacun leur tour ! Pour une raison que tout le monde ignore, vous avez été transformé en une petite boule bondissante et vous voilà projeté dans une série de six paysages géométriques, constitués d'espèces de montagnes en 3D, représentées en vue de 3/4 (jetez un coup d'œil aux clichés, ce sera plus facile à comprendre !). Dans chacun des paysages, vous partez d'un point de départ (logique) et votre but est d'atteindre la ligne d'arrivée située en contrebas, dans un temps limité. Entre les deux points se trouvent des passages tous plus dangereux les uns que les autres. Il s'agit en général de pentes et descentes menant à des plates-formes sur lesquelles se baladent des ennemis ! Pour passer d'une plate-forme à l'autre, vous serez obligés de vous payer des passerelles, des ascenseurs, des coursives, des plates-formes amovibles, bref plein de trucs bizarres et peu stables ! Détail croustillant : tous ces éléments ne possèdent aucune rambarde de sécurité et le vide vous entoure ; attention au grand saut ! Vous pouvez guider la boule grâce aux curseurs, en la poussant vers le bas, en la faisant remonter (ce qui permet de freiner en pleine descente), aller à droite ou à gauche. Rien de plus simple, me direz-vous ? Non, pas du tout ! Car la boule subit un effet d'inertie et l'on se demande même si les programmeurs n'ont pas quelque peu exagéré cet effet pour nous faire perdre tous nos cheveux en cours de jeu tant l'action est stressante ! Si vous n'arrivez pas à atteindre la ligne d'arrivée (Goal) avant la fin du temps réglementaire, c'est la mort de la boule ! Si, par contre, il vous reste des secondes alors que vous avez franchi la ligne d'arrivée, vous gardez ces précieuses secondes en bonus pour le niveau suivant. Bon, je vous laisse car ma boule m'attend ! Et je ne voudrais pas qu'elle s'égare dans le cinquième niveau !





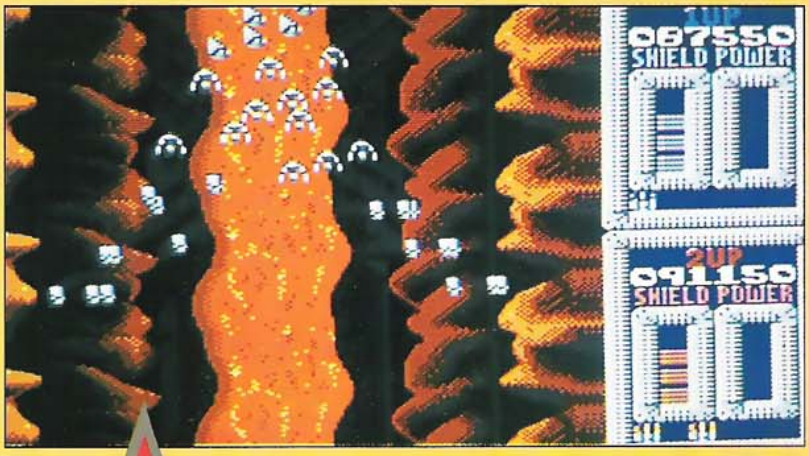
SON

GRAPHISME

ANIMATION

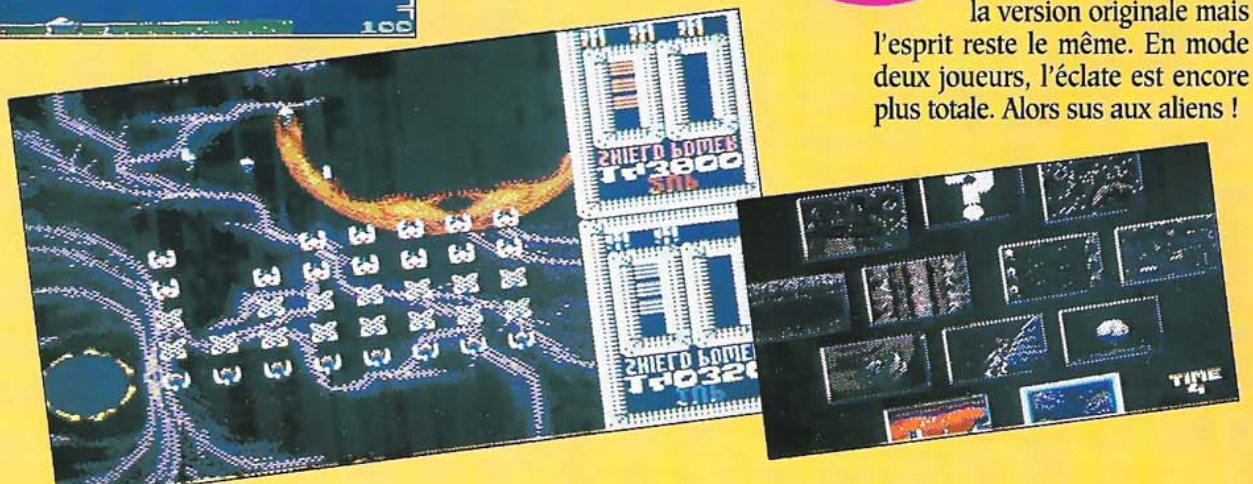
MANIABILITE

ZAPPING MASTER SYSTEM



SUPER SPACE INVADERS

Dans le genre histoire des jeux vidéos, il est inévitable de parler des grands classiques, des jeux cultes qui ont lancé la vague des années 80. Je veux parler de Pac-Man, Breakout, Space-Invaders (tiens, tiens!), Defender, Galaxian, etc. Ces ancêtres sont aujourd'hui dépassés mais il ne faut pas oublier leur importance. C'est d'ailleurs ce que font certains éditeurs qui ressortent ces jeux avec succès. Ils n'ont aucun problème, d'ailleurs, pour trouver des amateurs de ce genre de rééditions car tout le monde y trouve son compte. Les vieux de la vieille se replongent avec délices et frissons dans leurs records d'antan et les nouveaux venus du monde mouvant des jeux vidéos découvrent des jeux qu'ils savent classiques mais qu'ils trouvent néanmoins intéressants. Dans le cas de Super Space Invaders, Domark nous sort une conversion de Space Invaders 91, une version spécialement remixée pour les salles d'arcade. Si vous voulez, c'est comme si on prenait une vieille Cadillac et qu'on la remette à neuf : ça donne une antiquité rutilante et sublime ! Le principe est toujours le même mais les graphismes ont été améliorés. Il s'agit toujours de buter de vilains extra-terrestres venus envahir notre planète. Vous dirigez une tourelle de tir, qui peut se déplacer sur le sol de gauche à droite. Vous êtes placé en bas de l'écran et tirez des missiles à la verticale au-dessus de votre nez. Et qu'y a-t-il au-dessus de votre nez ? Des petits vaisseaux aliens bien rangés en lignes et en colonnes, en formation de combat. La formation se déplace latéralement, doucement, en vous arrosant de bombes. Chaque tableau consiste en une vue de profil de la scène et vous ne pourrez accéder au niveau suivant qu'après vous être débarrassé de tous les vaisseaux présents. Certains groupes de vaisseaux descendent au fur et à mesure que vous les détruisez, d'autres vont latéralement, etc. Quelques nouveautés ont été rajoutées par rapport à la version originale mais l'esprit reste le même. En mode deux joueurs, l'éclate est encore plus totale. Alors sus aux aliens !

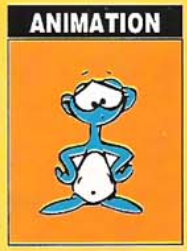


EDITEUR
DOMARK

SON

GRAPHISME

ANIMATION



MANIABILITE

IZAPPING MEGA DRIVE

European Club SOCCER

EDITEUR
VIRGIN

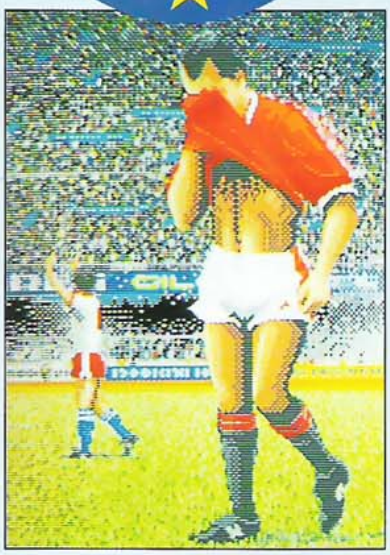
SON

GRAPHISME

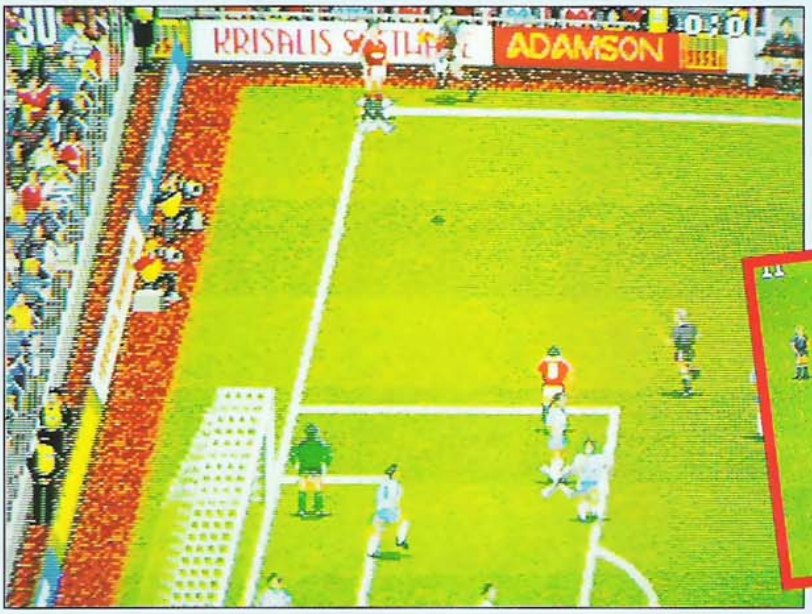
ANIMATION

MANIABILITE

Les possesseurs de Megadrive peuvent saluer avec enthousiasme l'arrivée de European Club Soccer sur leur machine, car malgré l'actualité très portée sur le football ces temps-ci avec la coupe d'Europe des nations, ils n'avaient pas un grand choix en matière de simulations de foot. Voilà qui est fait avec cette simulation qui concerne les clubs (170 engagés dans la coupe de l'UEFA cette année) et non les pays. Cela veut dire que vous ferez se rencontrer des villes telles que Manchester ou l'Ajax d'Amsterdam, au lieu de pays comme pour l'Euro foot 92. Pour ceux qui pataugent, sachez que ne peuvent participer à la coupe d'Europe de l'UEFA, que les clubs champions dans leurs pays à l'issue d'un championnat d'une année. La vue du terrain n'est pas la classique vue de dessus mais une vue du terrain

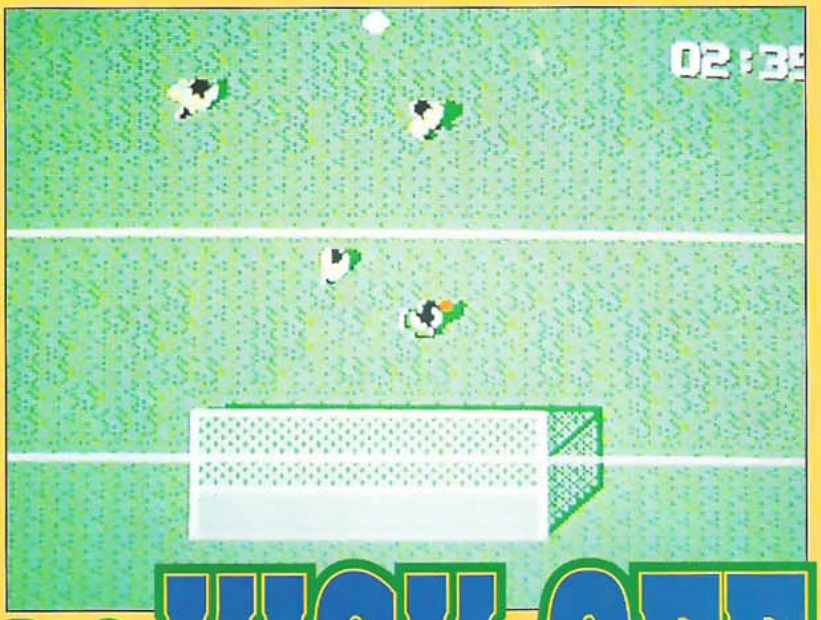


de 3/4 avec des joueurs en 3D isométrique. Le terrain scrolle multidirectionnellement et l'on visualise l'action latéralement, c'est-à-dire qu'on a la vue qu'aurait un spectateur placé au-dessus des bancs de touches. Il y a deux modes de jeu : l'arcade et la simulation, les deux disant bien ce qu'ils veulent dire ! Après le choix classique des équipes (huit joueurs peuvent jouer dans le même championnat, mais pas simultanément bien sûr!) on peut choisir la couleur des tee-shirts et des shorts de l'équipe sélectionnée, détail intéressant ! Trois niveaux de difficulté sont proposés et la partie peut enfin commencer. Toutes les actions qu'un joueur de foot est en droit d'attendre d'une simulation sont présentes : passes longues ou courtes, dribbles, tirs dans toutes les positions, touches, corners, etc. L'ambiance va être aux merguez et aux klaxons dans les tribunes de votre chambre ! Avouez que c'est agréable de jouer bien au chaud sur tous les terrains d'Europe !



IZAPPING

GAME GEAR



Super KICK OFF

EDITEUR
U.S. GOLD

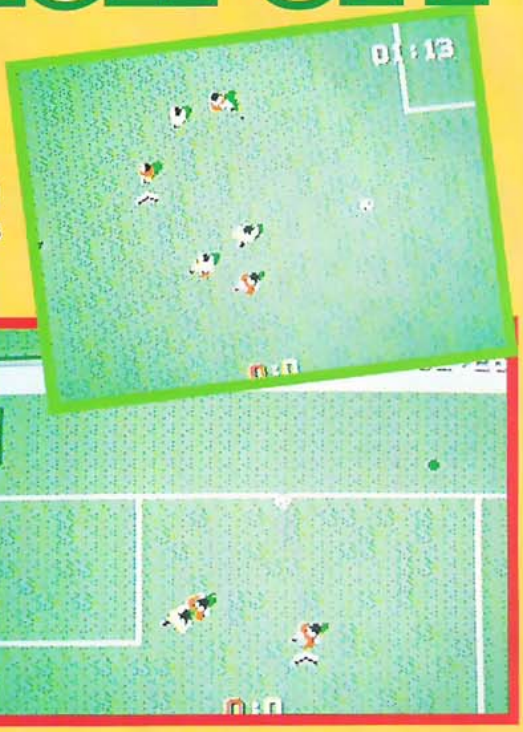
SON

GRAPHISME

ANIMATION

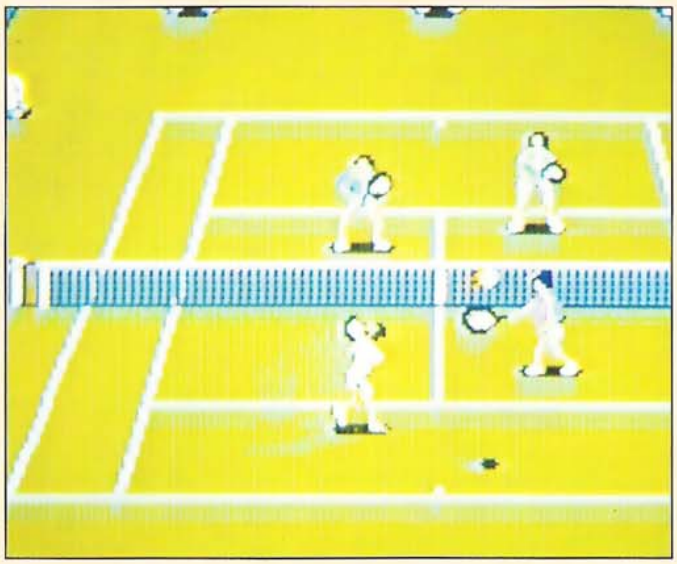
MANIABILITE

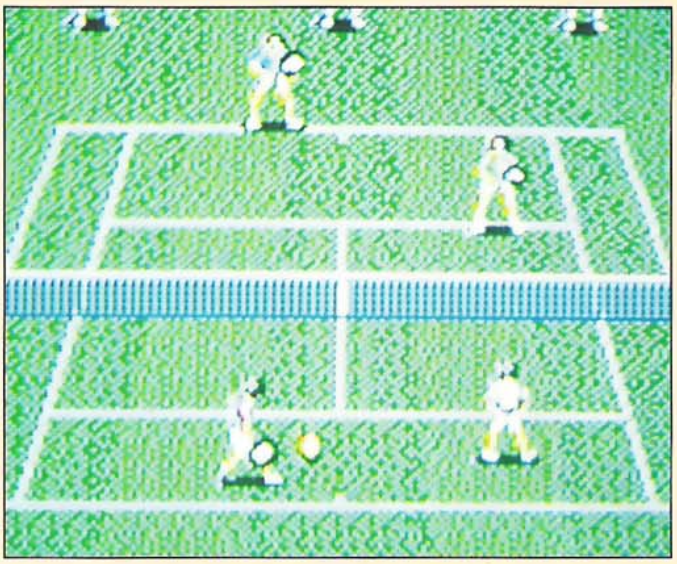
Contre toute attente, la plus connue des simulations de foot sur console et micro, sort sur Game Gear. J'en connais qui vont pouvoir enfin emporter leur sport préféré avec eux, n'importe où ! En ces temps de Coupe d'Europe des nations, et alors que la Master System (avec Champions of Europe) et la Megadrive (avec European Club Soccer) voient leur ludothèque s'étoffer d'un jeu de foot, la Game Gear ne pouvait être en reste. Et quelle surprise pour les fins gourmets de simulation "footballistique" avec Kick Off ! Vous allez pouvoir, grâce à ce jeu, vous retrouver presque à la place d'un vrai footballer professionnel. Pas question, en effet, lorsque vous avez la balle au pied, que le ballon y reste collé pendant que vous effectuez des dribbles, des changements de direction brusques et autres accélérations. Non, non ! Il faudra la contrôler comme un vrai pro sur le terrain ! Cela vous demandera quelques efforts au départ, mais l'entraînement est fait pour ça et avec l'habitude, les contrôles ne vous feront plus peur. Kick Off possède une panoplie d'options très impressionnante et vous propose plusieurs niveaux de difficulté. Tout le monde y trouvera son compte. Le jeu est vu de dessus et le terrain scrolle multi-directionnellement selon les mouvements du ballon. Il est possible de faire des passes, le joueur de votre équipe qui se trouve le plus près de la balle devenant alors porteur de ballon virtuel. Il ne vous reste plus alors qu'à prendre (avec le nouveau joueur) le contrôle du ballon et de prouver que vous savez réussir de bonnes passes. Alors, échauffez-vous dur et entraînez-vous sérieusement, car Super Kick Off va vous éreinter sur Game Gear !



IZAPPING

GAME GEAR





WIMBLEDON

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

La grande nouvelle que voilà ! On va enfin pouvoir jouer à un tennis sur la Game Gear. Actualité oblige, la simulation s'appelle Wimbledon, bien qu'elle ne se déroule pas forcément sur le central de Wimbledon ! Il sera en effet possible d'user vos tennis sur d'autres surfaces que le gazon, comme la terre battue ou le quick. Vous débutez le jeu avec un joueur tout neuf que vous pouvez façonner à votre manière, en lui attribuant un nom, une couleur de peau, etc. Attention, cette opération est importante car vous pourrez retrouver votre champion pour plusieurs matchs, même après avoir éteint votre Game Gear. Il est en effet possible de jouer en match d'exhibition ou en tournoi. Il est aussi possible de jouer à deux contre la machine, en utilisant pour cela le câble de liaison Gear-to-gear. La partie peut commencer ! On se croirait vraiment devant son poste de télé pendant une retransmission d'un vrai match de tennis. La vue du cours est en 3D isométrique, exactement comme les vues classiques de retransmissions télévisées à partir des caméras situées en fond de court. Tous les coups sont permis dans cette simulation, à condition qu'il ne s'agisse que de coups de tennis reconnus. Vous pourrez ainsi réussir de superbes services, enchaîner des revers et des coups droits de fond de cours, ou encore monter au filet après un lob ou un amorti ! Tous ces coups classiques ne vous rapporteront des points que si, bien sûr, vous les réussissez (il faut de l'entraînement, au début). Attention, pour être vraiment sûr de gagner, vous devrez élaborer des tactiques et tenter toujours plus de coups, comme dans la réalité.

IZAPPING

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT

EDITEUR
SEGA

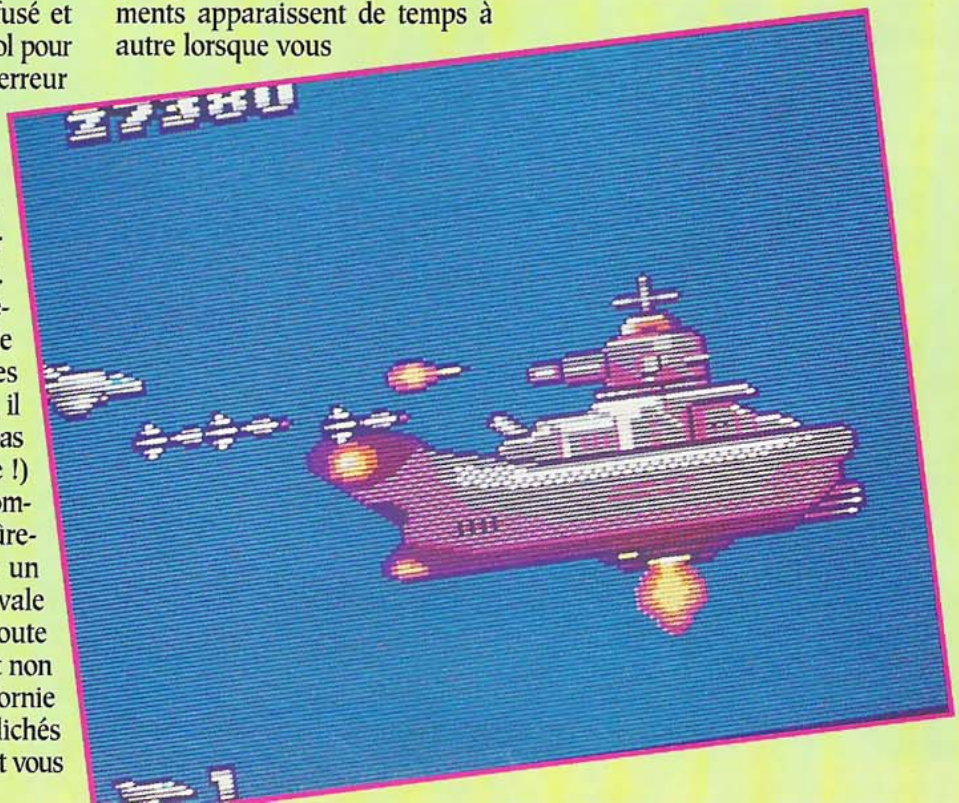
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Les mordus des grands espaces vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Je ne parle pas des rampants, ceux qui roulent dans les déserts ou qui se baladent à pieds dans les montagnes. Non, je parle des pilotes d'avion. Et pas n'importe lesquels : les pilotes de chasse, les grands, les stars, les membres de Top Gun. Si l'on vous proposait d'endosser la combinaison anti-G d'un de ces pilotes et de vous envoler sur un F-15, oseriez-vous refuser? Moi, j'ai refusé et l'on m'a obligé à rester au sol pour écrire ce test ! Quelle erreur n'avais-je pas faite là ! Quant à vous, j'espère que vous allez vous procurer la cartouche Game Gear de Aerial Assault pour ressentir les plaisirs du vol en F-15. Disons que vous n'éprouverez peut-être pas tout le temps un plaisir total car les challenges proposés (eh oui, il y a des challenges, ce n'est pas une simulation de tourisme !) sont des plus éreintants. Comme vous vous en doutez sûrement, si l'on vous confie un F-15, fleuron de l'aéronavale américaine, c'est sans doute pour aller buter l'ennemi et non survoler les plages de Californie afin de prendre quelques clichés de bustes ! Les missions vont vous faire rencontrer des flottes ennemies en tous genres, et dont le dénominateur commun est l'envie irrésistible d'infiltrer votre pays. Or, entre votre pays et eux, il y a vous, armé jusqu'aux dents de missiles et autres tirs ! Vous commencez avec un tir simple et arrosez tout ce qui se présente devant vous. Le jeu est en vue de profil et constitue un shoot-them-up à scrolling horizontal. L'armement est progressif puisque certains bonus d'armements apparaissent de temps à autre lorsque vous descendez certains types d'ennemis. Il vous suffit de passer dessus pour bénéficier d'un armement qui ira sans cesse en croissant, pour finir en véritable arsenal. Les ennemis n'auront alors qu'à bien se tenir, vu le déluge de missiles et de feu qu'ils subiront. Vous le savez maintenant, Aerial Assault n'est pas un jeu pour les tendres ! A bon entendeur !...

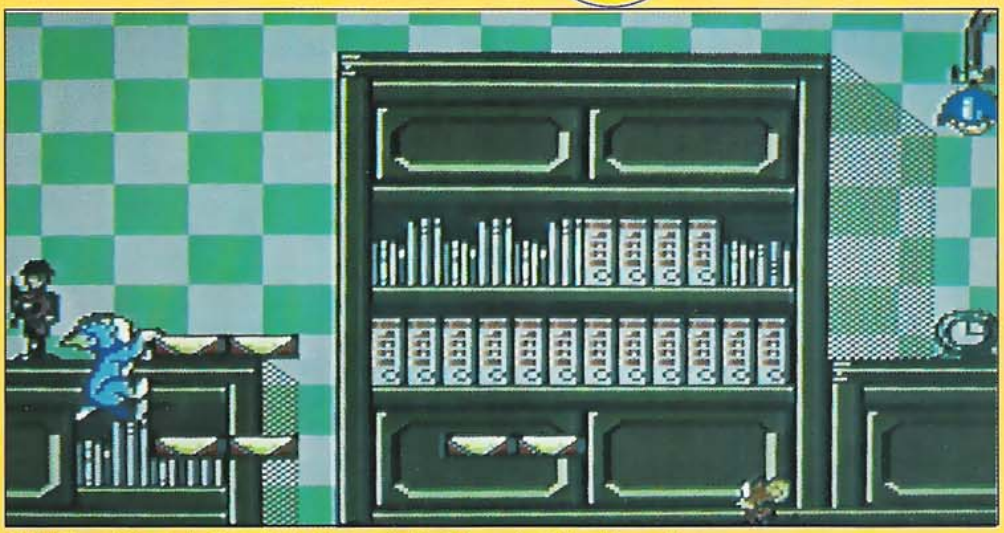


ZAPPING

MASTER SYSTEM

TOM & JERRY

Une fois encore, des stars arrivent sur votre Master System ! Après la prestation sublime d'Astérix, voici Tom et Jerry. A leur tour, ils vont vous en faire voir de toutes les couleurs ! Vous devrez diriger le chat, Tom, alors que la souris Jerry s'enfuira devant vous. Le but est simple, vous n'avez qu'un rêve, l'attraper ! Vous voilà parti dans une course-poursuite infernale, à travers des lieux aussi étranges que dangereux. Commençant par la cuisine, vous irez ensuite dans le jardin pour finalement aboutir dans la chambre, la salle à manger et d'autres lieux encore ! Chaque fois, il faudra que Tom escalade des murs, évite des obstacles et se méfie des pièges que lui concocte Jerry ! Mines et bombes, Jerry est prête à tout pour ne pas se faire attraper par le chat. Pour gagner, vous devez capturer Jerry avant qu'elle n'arrive en un lieu inaccessible. Pour cela, vous devrez, de temps à autre, courir et faire des bonds incroyables pour gagner du terrain sur la souris qui file. En outre, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal continu. Si Tom se fait rattraper par le bord gauche de l'écran, la course s'arrête alors. Cela signifiera, en effet, que Jerry a su prendre une trop large avance pour pouvoir être rattrapée. Pas question de traîner ! A vous de faire attention à toutes les embûches qui encombrent la route et de suivre Jerry, sur le rythme d'une musique dans le ton du dessin animé, avant qu'elle ne vous échappe !



Voici Tom faisant de l'escalade. Pas un instant à perdre ! C'est le seul moyen pour franchir tous les pans de murs, verticaux ou horizontaux. N'allez surtout pas trop vite, car vous perdriez de précieux points de vie en vous cognant la tête dans l'une de ces passerelles.

Jerry, quant à elle, n'aura aucun problème pour suivre les contours des murs. Paisiblement, elle avance, alors que pour vous, le trajet se transformera en un véritable parcours du combattant.

En cours de route, il faudra aussi utiliser les ustensiles proposés. Ainsi, ce ressort sera essentiel pour votre progression. Sautant dessus, il vous propulsera très haut, ce qui vous permettra d'atteindre les plates-formes haut placées.

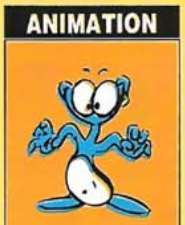
Clin d'oeil à Sonic, qui vient donner un note de gaieté au décor. Sega-maniaques, aux aguets !

EDITEUR SEGA

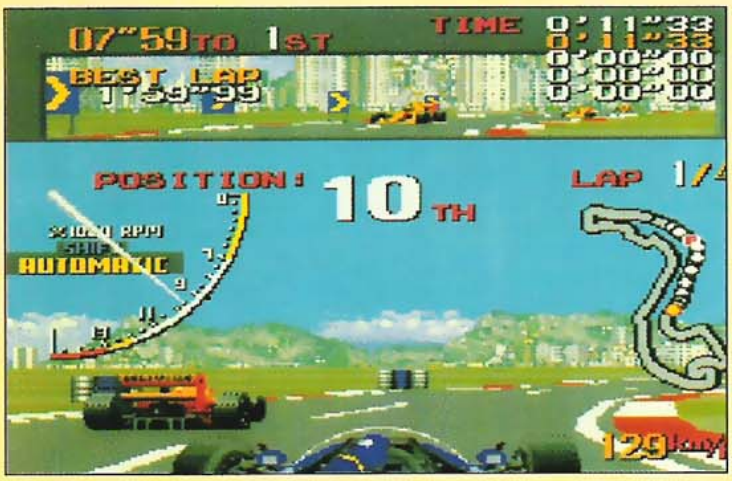
SON

GRAPHISME

ANIMATION



MANIABILITE



AYRTON SENNA SUPER MONACO G

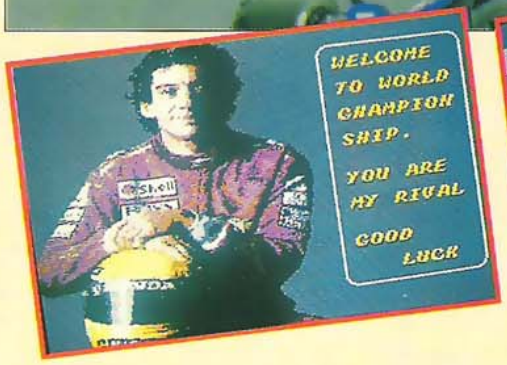
C'est drôle, la vie d'un testeur à MegaForce ! A peine le jeu fut-il reçu à la Rédaction de MegaForce que le grand prix de Monaco, le vrai, avait lieu ! Et qui a gagné le grand prix cette année, contre toute attente ? Ayrton Senna, of course ! On peut dire que Sega nous propose un jeu qui est d'actualité... Cette nouvelle version du jeu de simulation de course de F1 que tout le monde possède, va vous transporter dans le monde magique des machines surpuissantes et rapides comme l'éclair. Vous allez être totalement décoiffé par les courses proposées. Trois modes de jeux sont possibles, et il y a le "Senna GP" avec trois circuits inventés par Senna lui-même.

Lorsque vous choisissez l'un de ces circuits, une petite animation en fond nous montre un Senna en train de mettre son casque. Si vous choisissez, par contre, le mode World Championship (championnat du monde), vous pourrez continuer un championnat déjà commencé ou en débuter un. On peut, en effet, sauver sa position

dans la compétition, ce qui permet d'éteindre sa Megadrive sans perdre le bénéfice d'une course. Deux niveaux de difficulté sont proposés : débutant ou maître. C'est ensuite à vous d'inscrire votre nom de coureur et votre nationalité. La course peut alors commencer par le tour de qualification. Vous êtes seul et devez foncer pour être bien placé sur la grille de départ. Pourquoi ne pas briguer une place en "pole position" ? La course en elle-même débute ensuite avec un nombre de tours défini au préalable. Vous commencez par le circuit des Etats-Unis, long de 3,5 km. Suivront ensuite les circuits du : Brésil, San Marin, Monaco, Canada, Mexico, France,

A'S GP II

Grande-Bretagne, Allemagne, Hongrie, Belgique, Italie, Portugal, Espagne, Japon, Australie, ouf c'est fini ! Pour vous familiariser avec chacun de ces circuits (qui ont la forme des circuits réels), vous pouvez jouer en mode entraînement, avec ou sans adversaires, et chaque circuit est alors accessible. Dans tous les cas, le mode de contrôle de la voiture (accélération, freinage, passage automatique ou non des 4 ou 7 vitesses) est complètement paramétrable selon quatre possibilités de configuration du joypad. Lors d'une course, vue comme il se doit en 3D avec des décors qui défilent, un rétroviseur très large, placé en haut de l'écran, vous permet de visualiser les concurrents qui tentent (vainement, j'espère !) de vous doubler ! A vous de jouer maintenant et de battre les meilleurs : go !



EDITEUR
SEGA

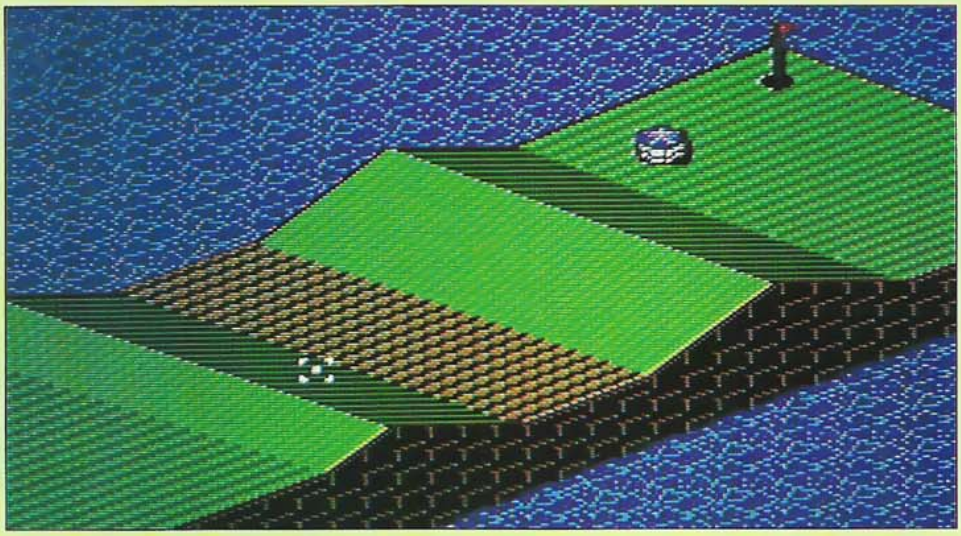
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

LES PHOTOS ENTOURÉES DE ROUGE ONT ÉTÉ PRISES SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR MEGADRIVE



PUTT & PUTTER

EDITEUR
SEGA

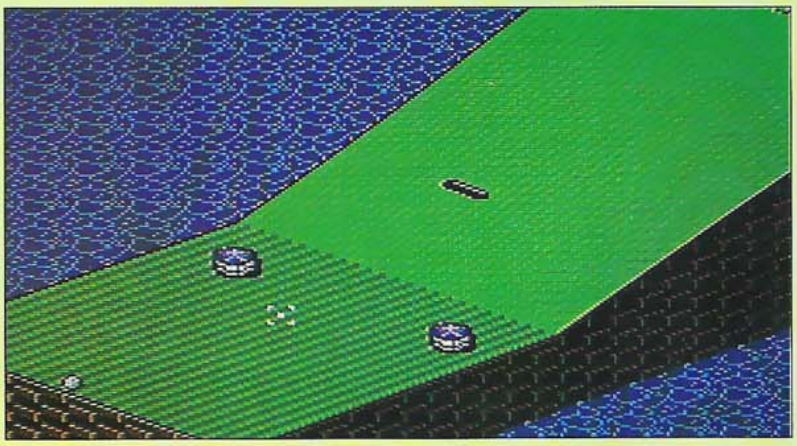
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Vous êtes un golfeur du dimanche ? Vous n'avez jamais pu jouer à ce sport réservé à l'élite ? Vous adorez les trucs bizarres, qui sortent de l'ordinaire ? Alors vous devez jouer à Putt & Putter ! Ce jeu n'est pas sans rappeler les mini-golfs que l'on trouve dans les stations balnéaires de vacances. Avec comme différence, la totale folie dans laquelle on est plongé quand on joue à ce jeu ; on dirait que les concepteurs sont devenus complètement tarés lors du développement de ce mini-golf sur Master System. Tous les parcours proposés ne sont pas académiques et vous proposent des obstacles non moins compliqués et difficiles. Il est possible de jouer seul, à deux ou en mode practice (entraînement). A chaque parcours, un "par" est indiqué par la machine. Un par est le nombre de coups que vous devez théoriquement utiliser pour envoyer la balle dans le trou. Si vous dépassez ce nombre, vous devenez positif et si vous réussissez en moins de coups, vous devenez négatifs. Exemple : le trou numéro deux est un "par 3" ; si vous réussissez à mettre la balle dans le trou en deux coups, votre handicap est de -1 ; si vous mettez 5 coups pour parvenir à vos fins, votre handicap est de +2. A chaque trou, vos handicaps s'ajoutent, le but étant d'avoir le plus petit handicap possible au final. Le mec qui a un zéro n'est pas si mauvais que ça puisqu'il a réussi tous les par sans fautes. Ça change des notes à l'école ! Revenons au jeu : les trous sont représentés en 3D isométrique sur un ou plusieurs écrans. Dans le deuxième cas, il est possible de visualiser la totalité du parcours en faisant scroller le décor latéralement. Vous choisissez un endroit de départ pour la balle sur l'aire prévue à cet effet et définissez une direction. Il suffit enfin de sélectionner la force avec laquelle vous voulez frapper la balle (au moyen d'une jauge mobile que vous stoppez au bon endroit), et c'est parti pour le record ! Un classement apparaît entre chaque parcours pour vous montrer où vous en êtes. Bon courage et n'oubliez pas le par !



IZAPPING GAME GEAR

Génial ! Wonderboy est de retour sur votre portable préférée ! Le petit chevalier qui avait vaincu tous les monstres de Monster World dans le premier épisode, ne s'est pas arrêté là pour autant. Il a été le héros d'une autre aventure sur Master System (Wonderboy II), qui l'a mis aux prises avec le Dragon Meka. Mais, une fois de plus, il a vaincu cet horrible monstre reptile. Du moins, c'est ce qu'il croyait car Meka n'est pas mort sans laisser une trace de

Wonderboy : THE DRAGON'S TRAP

lui, une terrible trace. Dans un dernier effort, il a transformé Wonderboy en un petit lézard vert, un "dragonnet" en fait ! Tous ceux qui avaient terminé Wonderboy II sur Master System ne se doutaient pas que l'aventure était loin d'être finie. Il va lui falloir maintenant parcourir le pays des monstres (Monster World), afin de retrouver son apparence humaine. Si Wonderboy garde une apparence de reptile, il n'en reste pas moins toujours ce formidable combattant de l'impossible. Il peut toujours anéantir les ennemis qui font apparaître des pièces d'or. Avec ces pièces, vous pouvez acheter des armements ou items supplémentaires, qui vous aideront dans votre quête. Car cette nouvelle aventure de Wonderboy n'est plus seulement axée sur l'action pure, le "moi-vois-moi-tue" qui comble les plus barbares d'entre nous ! Non, elle est constituée d'une véritable quête, avec des objets et des lieux à découvrir dans le bon ordre. Les sept niveaux proposent des mondes aussi variés que dangereux et vous n'êtes pas au bout de vos peines. Heureusement, des auberges sont placées ça et là pour vous permettre de vous reposer, et surtout, de sauvegarder votre partie, la cartouche contenant une pile mémoire. Si vous aimez la baston, mais si vous aimez aussi discuter avec des personnages, faire du shopping dans des magasins d'armes ou de bonus, bref, si vous êtes fait pour l'aventure, alors procurez-vous ce jeu !

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MASTER SYSTEM

ARCADE SMASH HITS

Les amateurs de classiques d'arcade que vous êtes vont se régaler avec Arcade Smash Hits. En effet, pour la première fois, une cartouche vous propose trois jeux totalement différents mais ayant tous un dénominateur commun : ils représentent chacun des grands succès de jeux de café d'il y a pas mal d'années. Quelle bonne idée de nous proposer ces jeux, de plus on économise deux cartouches grâce à cette opération. D'accord, les jeux ne sont pas tout jeunes mais ils ont gardé le délicieux parfum des bornes d'arcade, et il s'agit de jeux mythiques que les connaisseurs plus âgés s'empresseront de se procurer pour éprouver à nouveau les plaisirs de l'action. Les autres découvriront des jeux qui n'ont pas la technique des derniers produits Master System mais qui offrent un grand intérêt de jeu. Il ne vous manquera plus que Pac-Man et Space Invaders, et vous possèderez la collection des ancêtres de Sonic, Mickey et les autres. Suivez le guide ci-après !...

BREAK-OUT

MISSILE COMMAND

BREAK-OUT UN CASSE-BRIQUES QUI REPEINT VOTRE CONSOLE EN COULEURS !

Break-Out est l'ancêtre en matière de casse-briques. A l'époque, les joueurs invétérés passaient des heures les yeux rivés à l'écran des bornes d'arcade des cafés, comme hypnotisés par cette balle qui rebondit sur votre raquette pour aller casser un mur de briques colorées. Chaque brique touchée par la balle disparaît et le but est de faire disparaître le mur complet. On passe alors au niveau suivant (il y en a 27) qui propose un mur encore plus dur à détruire. Les formes des murs sont en général géométriques et originales, chaque ligne horizontale, verticale ou diagonale étant formée à partir de briques de la même couleur. Les décors de fond (derrière le mur de briques) varient constamment, ce qui est du plus bel effet !

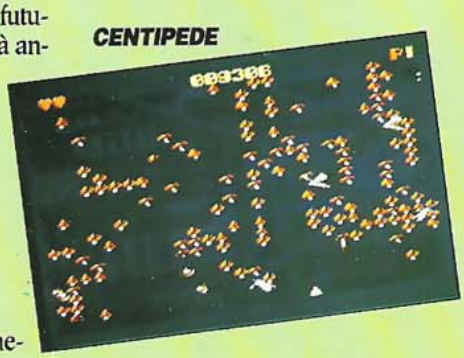
MISSILE COMMAND : DEFENDEZ VOTRE BASE CONTRE LES MISSILES ENNEMIS

Pour ceux qui se rappellent, Missile Command était un jeu de café qui proposait au joueur de défendre ses bases contre les attaques répétées d'extra-terrestres venus d'on ne sait où. Le côté original venait du fait qu'il fallait guider un viseur symbolisé par une croix à l'écran grâce à ce que l'on appelle un track-ball. Késako, un track-ball ? Il s'agissait d'une boule que l'on faisait rouler sur elle-même dans son réceptacle et qui plaçait le viseur à l'endroit désiré (en général, sur un missile ennemi !). Il suffisait alors de tirer une salve et l'on voyait l'écran traversé par un trait de lumière : le laser destructeur ! La difficulté du jeu venait du fait que les missiles s'abattaient en pluie et qu'on ne savait rapidement plus où donner de la tête ! L'effet que cela donnait à l'écran était à ce propos sans équivoque puisque ce dernier était traversé de dizaines de rayons qui persistaient jusqu'à l'impact final. La lenteur de ce rayon pour aller jusqu'à l'endroit désiré obligeait le joueur à viser en avant de la trajectoire future d'un missile et le forçait ainsi à anticiper. On retrouve ces sensations sur la présente version qui a fait cependant disparaître les fameux rayons.

CENTIPEDE : LES CHENILLES ADORENT LES CHAMPIGNONS !

Centipède est une petite chenille (petite, mais longue !) qui passe le plus clair de son temps à descendre vers la terre ferme. Le malheur a voulu que vous n'aimiez pas du tout les chenilles. Protégé par des petits champignons qui parsèment les écrans du jeu (un écran = un niveau), vous possédez un petit canon anti-chenilles et pouvez coulisser de gauche à droite en restant dans la zone du bas de l'écran. La chenille descend vers vous dans le but de vous toucher, ce qui est mortel pour vous. Elle glisse le long des galeries de champignons et prend des chemins aléatoires. Tout en essayant d'anticiper sur les brusques changements de direction de sa course, il vous faudra lui tirer dessus. L'effet sera terrible pour elle : son corps étant une longue suite de petites boules, elle pourra se voir scindée en deux et ainsi de suite, les morceaux continuant à descendre... Ne vous laissez pas déborder ! D'autant que d'autres ennemis sont là pour vous gêner dans votre chasse !

CENTIPEDE



EDITEUR VIRGIN

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise 20 F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
Il y a 11 numéros par an.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE
100, ave. du Gal Leclerc
93500 Pantin.

☐ Je m'abonne pour six numéros de MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F. (160F. pour France métropolitaine • 220F. pour pays C.E.E.).

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (le N°1 étant épuisé) au prix unitaire de 40 F. (France, 10F. d'expédition inclus) ou 50 F. (C.E.E., 20F. d'expédition inclus).

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7

soit un total de ..... exemplaires x ..... FF = ... FF

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE = ... FF

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : ..... CP : .....
Ville : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

En Détresse...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°80001 – WONDER BOY III
Quand je me suis transformé en aigle, je suis allé dans le village, j'ai été tout au bout et en haut, il y avait une porte entourée de blocs destructibles. Je suis entré à l'intérieur et je n'ai plus su quoi faire !

Gaëtan

Pour ce jeu, pouvez-vous me dire les astuces car je n'y arrive pas.

Christine

N°80002 – THUNDER BLADE
Comment avoir les vies infinies, les Continus ou le Select Round. Si tout cela n'existe pas, comment passer le round 3.2 (ex : est-ce qu'il faut rester en bas ou sur le côté...), et le round 4.2.

Jean-Paul

Existe-t-il un code pour choisir les rounds ? Comment avoir des vies infinies ?

Lionel

N°80003
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Je n'arrive pas à prendre la lettre dans ce jeu. J'arrive à délivrer le frère d'Alex mais après, que faut-il faire pour avoir la lettre ?

David

Pourrais-tu me donner quelques astuces, des passages secrets ?

Baptiste

Existe-t-il des astuces autres que les Continus ? Et le pot de pieuvre ?

Fabien

Comment passer la salle aux pics, aux taupes, aux carrés roses avec des poissons et des étoiles dessinés au-dessus ?

Un ségamaniaque

N°80004 – SPIDERMAN
Comment battre l'homme-sable au 4ème niveau ?

Ronny

N°80005 – SHINOBI
J'ai un énorme problème. J'ai lu qu'il y avait un test son dans le Mega Force 1 et dans Player One. J'ai tout essayé, mais je n'y arrive pas. Comment faire ?

Benoît

Je n'arrive pas à vaincre le monstre de la fin du jeu.

Manuel

N°80006 – PSYCHIC WORLD
Je suis bloqué avec le monstre du 4ème niveau. Comment le battre ? Quelle arme faut-il prendre ?

Nicolas

N°80007 – Y'S
Comment faut-il battre le boss à 2 têtes ?

Ronny

N°80008 – WONDER BOY IN MONSTER LAND
Où et comment peut-on trouver la lettre à Betty ? A quoi sert-elle ? Comment se sert-on de l'Etoile à Mulette ?

Héléna

N°80009 – GHOULS'N GHOSTS
Existe-t-il un code au début du jeu ?

Sébastien

N°80010 – XENON 2
Comment avoir les vies infinies ?

Jérôme et Vanessa

N°80011
GOLDEN AXE WARRIOR
J'ai un méga problème, je n'arrive pas à trouver le rouleau de magie rouge. Où est-il ?

Kévin

N°80012 – TRANSBOT
Dans la notice explicative, ils disent qu'il y a des souterrains et qu'à l'endroit où la bataille fait rage, il faut utiliser les multiples passages qui mènent à la forteresse. Pouvez-vous me dire où sont les souterrains, ainsi que la forteresse ?

Christine

N°80013 – GHOST HOUSE
Existe-t-il un code ou un Continu ?

Sébastien

N°80014 – CYBORG HUNTER
Section 2 : je n'arrive pas à trouver le "gun light" pour tuer l'ange. J'ai de nombreux accessoires, j'ai toutes mes vies et énergies et j'ai tué tous les chefs des zone "D" et "E".

Un ségaphile ennuyé

N°80015 – RAMBO III
Existe-t-il un Select round. Si oui, comment l'utiliser ? Existe-t-il des vies infinies ?

Ludovic

N°80016 – SONIC
Existe-t-il un Select round?

Benjamin

Je n'arrive pas à franchir le monde du cerveau en débris. Je m'y perds, comment en sortir ?

Bruno

N°80017 – ACTION FIGHTER
Pouvez-vous me donner des astuces, car je n'y comprends rien...

Christine

N°80018 – (JEU INCONNU)
Un jour, j'ai branché ma console MS en ne mettant aucune cartouche de jeu et quand il y a eu le logo SEGA, j'ai appuyé sur tous les boutons et à la place du jeu inclus dans la console, c'était un jeu de labyrinthe et maintenant, je n'arrive plus à le mettre. Comment faut-il faire pour avoir de nouveau ce jeu ?

David

N°80019 – ASTERIX
Existe-t-il un code pour choisir les rounds ? Benoît

Peut-on avoir des vies infinies ?

Philippe

Je voudrais savoir l'astuce pour sortir de ce maudit round 6-3. Comment faire pour commander cette plate-forme de la mort !?

Nicolas

J'ai acheté ce jeu il n'y a pas longtemps et j'ai un problème au niveau 4. Après le niveau "druide, ô, druide", je suis bloquée, je n'arrive pas à le passer. Il y a la porte et un mur qui sont impossibles à franchir.

Virginie

N°80020 – GLOBAL DEFENSE
Je n'arrive pas à jouer à ce jeu. Pouvez-vous me donner les astuces ? Christine

N°80021 – DONALD DUCK
J'ai un gros problème, je viens d'avoir ce jeu que je conseille vivement aux Segamaniaques. Seulement voilà, après avoir délivré les 2 premiers neveux, et au moment où les cubes bleus m'agressent (pauvre de moi !), je me fais toujours tuer. Existe-t-il une astuce pour avoir des vies infinies ou avoir un Select round ?

Virginie

MEGADRIVE

N°80022
SHINING IN THE DARKNESS
Je suis au niveau 20 et je n'arrive toujours pas à franchir le premier stade du jugement des anciens "Trial of Ancients" quand il faut aller au sous-sol avec "Dwarf-Key (la clé des nains). Que dois-je faire ?

Franck

N°80023 – GYNOUG
Déterminé mais pas invincible, impossible de passer le 5ème stage car trop speed, alors je serais mega-intéressé de savoir comment avoir des vies infinies, sélection de stages...

MCK

N°80024 – PHANTASY STAR III
Je suis actuellement bloqué dans le jeu. Arrivé à la 3ème génération, je suis arrivé à Aerone où l'on me dit que Rulakir est quelque part dans les environs et qu'il y a un passage secret vers la lune à l'est. Or, je ne trouve ni l'un ni l'autre. Où sont-ils ?

Patrice

N°80025 – JAMES POND
Je voudrais savoir comment on fait pour sauver sa partie, si cela est possible. Sinon, à quoi servirait la pile sur ma cartouche ? Je n'ai pas trouvé le moyen de sauvegarder dans mon manuel.

Guillaume

N°80026 – SPIDERMAN
Dans quel ordre dois-je mettre les clefs, une fois arrivé à la bombe, pour que celle-ci n'explose pas en plein désamorçage ?

Benoît D.

N°80027 – SUPER HYDLE
Je suis au niveau 2-1, j'ai tué un dragon à 3 têtes et découvert un village dans les nuages. je suis un chevalier, très riche (550 000 $) et je suis arrivé au 80ème jour. Malgré tout cela, je n'arrive pas à entrer dans le château qui se trouve entouré par les ruisseaux. Je suis donc bloqué et ne peux plus avancer dans le jeu. Vincent

N°80028 – VALIS III
Comment accéder au tableau de sélection des niveaux ?

Pierre

N°80029
WORLD CUP ITALIA 90
Comment choisir le niveau de difficulté ?

Fabrice

N°80030 – SONIC
Comment faire pour passer le 1er tableau (de la zone des collines vertes) et vaincre le docteur ROBOTNIK dans le combat de la fin du 3ème acte. J'essaie de sauter sur son engin pour le déséquilibrer, mais cela ne marche pas.

Alain

N°80031 – PHELIOS
Comment être invincible ?

Fabrice

N°80032 – GOLDEN AXE
Comment avoir l'énergie de magie au maximum pendant tout le jeu ?

Fabrice

GAME GEAR

N°80033 – NINJA GAIDEN
Des codes, des codes, c'est bien, mais comment fait-on ?

Frédéric

N°80034 – SONIC
A l'aide ! Sonic, tu as la barbe qui pousse et mal aux pieds... Dis-moi vite où se trouve la dernière émeraude. Je tombe tout le temps sur le dernier robotnik, comment le tuer ?

Nicolas

N°80035 – AX BATTLER
Comment fait-on pour passer le mur qui se trouve dans la montagne de Gyn, après avoir tué le monstre qui réapparaît plusieurs fois ? Comment utiliser le sort que nous apprend un habitant du village de Brookhill ? Ce sort permet, à ce qu'il paraît, de déplacer les rochers. A quoi sert le fruit que le garde du village de Brookhill nous dit de chercher ? Comment et où se sert-on de ce fruit ? A quoi sert le compas que nous donne le garde du village de Brookhill ? Comment et où se sert-on de ce compas ?

Guillaume

N°80036 – SHINOBI
Je voudrais savoir pourquoi il n'y pas de fin de Shinobi. Quand j'arrive à la fin, "game over" est masqué. Je ne comprends pas.

Christophe

N°80037 – CHASE HQ
Existe-t-il un code pour arriver directement ou choisir simplement le niveau dans ce jeu ?

Christophe

RÉPONSES

GAME GEAR

N°70039 – SUPER MONACO GP
Salut Rudy ! J'espère que tu es content que je réponde à la question. "You did not qualify, try again" veut dire "tu n'es pas qualifié, essayes encore", donc ce n'est pas la fin du jeu.

Nicolas

MEGADRIVE

N°70023 – FLICKY
Désolé, mais je ne peux te donner qu'une triche pour aller sans te fatiguer jusqu'au 36ème tableau. Sur la 2ème page de présentation, au lieu de faire START et de démarrer au 1er tableau, fais simultanément A, C et START. Sélectionne ton tableau de départ jusqu'au 36.

David

N°70024 – SONIC
C'est simple, on a passé au moins 474 fois le code : haut, bas, gauche, droite, A+start.

David

N°70025 – QUACK SHOT
Pour Pat Hibulaire, évite son "pressoir" et va vite sur le bloc au-dessus du gardien avec un pistolet, ensuite attends que Pat arrive vers toi et tire-lui dans la tête. Recommence l'opération jusqu'à ce qu'il brandit un drapeau blanc et lis le livre des vikings. Pour le fantôme, quand il se retourne, baisse-toi et attends qu'il se retourne.

Sébastien

N°70033
SHINING IN THE DARKNESS
La "vial" t'es donnée par le conseiller du roi. Parles à Jessa, puis à Théos. Les grilles sont ouvertes par une clé que tu trouveras plus tard dans le jeu. En ce qui concerne la sortie, il faudrait que MEGAFORCE publie mon plan de jeu. Hein !...

David

N°70034 – SPIDERMAN
Fred, pour battre le gorille dans Central Park, il suffit de rester accroupi lorsqu'il s'approche, de se lever et de lui balancer la toile quand il s'éloigne. Quelquefois, il te sautera dessus, anticipe : à quatre pattes, passe-lui dessous. Pour aller plus vite, il suffit de parcourir tous les décors le plus haut possible en te balançant. Ensuite, il faut revenir en arrière, battre le gorille et retourner au bac à sable qui aura changé de couleur. Là, fais ta photo de Sand-man et retourne le plus vite possible à la bouche d'incendie, en prenant soin de ramasser tous les bonus sur ton chemin (les tireurs auront tous disparu). Tu ne peux battre Sand-man qu'en l'arrosant une fois. Aussi, mets-toi à droite de la bouche et frappe-la. Sand-man sera obligé tôt ou tard de se matérialiser dans le jet d'eau.

Olivier

MASTER SYSTEM

N°70001
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Jérémie, quand tu as battu Janken-le-grand, saute par-dessus les boules qu'il lance et frappe-le sur la tête. Il faut le frapper 3 fois.

Sébastien K., la lettre se trouve dans le premier château ; après avoir délivré ton frère, tu vas là où il y a des pics et une sorte d'escalier en pierre. Tu verras la lettre. La couronne se trouve à la fin du jeu. Il faudra d'abord battre Janken et terminer le tableau. La pierre d'Hirota se trouve dans le deuxième château, tu ne peux l'avoir que si tu as la lettre de Nibana.

Delphine, voir Sébastien K.

Aymeric, il te faut la canne de vol. Au lieu de tomber dans l'eau, appuie sur pause, sélectionne la canne et tu vas en haut. Là, tu verras une échelle, prends-la.

Stéphane

Note pour ces trois lecteurs : les réponses ont déjà été données dans le MEGAFORCE N°2

N°70003 – KUNG FU KID
Pour Chu-Ho, quand il charge, fais un petit saut rapide et tape-lui dans le dos avant de repartir.

David

N°70009 – WONDER BOY 3
Nicolas, il faut que tu aille au milieu du trou et que tu fasse comme si tu rentrais par une porte. Tu te trouveras dans une salle de transformation. Transforme-toi en faucon et vole jusqu'en haut à droite.

Stephen

N°70010 – CLOUD MASTER
Amandine et Yolande :
Round 1 - armes conseillées : dragon de feu, bombe chercheuse pour battre le phoenix. Il faut lui tirer dans la tête et se mettre à gauche pour éviter ses tirs.
Round 2 - armes conseillées : 4 images, 4 croissants pour battre Kappa. Il faut tirer juste au-dessus de sa tête et pour éviter ses tirs, il faut monter et descendre à gauche, puis avancer tout en restant en bas.
Round 3 - armes conseillées : 4 croissants pour battre le Bouddha géant. Il faut tirer dans sa tête et pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et de bouger de droite à gauche.
Round 4 – arme conseillée : bombe explosive.
Chef : manque d'information pour détenir plus d'objet de puissance, détruire le Gyosa à la suite, l'un après l'autre.
P.S. : utilisez vos armes de puissance, détruisez d'abord les ennemis qui sont au sol.

David

Des questions à Schmurz
Tape *RED sur
3615
MEGA FORCE

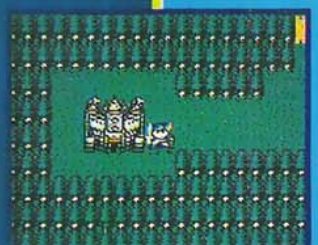
AX

ASTUCES

Les Forces Maléfiques ont encore frappé... Le château de Firewood vient d'être attaqué par les troupes de l'infâme Death Adder. Ce dernier s'était juré de s'emparer de la fabuleuse Hache d'Or aux mille pouvoirs. Il était dit que quiconque deviendrait le détenteur de la célèbre Hache, serait en mesure de devenir le maître du Monde ! Seul un homme, au coeur pur et au courage sans limites, pourrait parvenir à récupérer la Hache Légendaire. Vous êtes ce héros ! Parviendrez-vous à récupérer l'objet mythique et ainsi rétablir la paix ?

AX Battler ne comporte pas de réelles difficultés à proprement parler. La partie aventure est sans doute la plus facile et si vous suivez bien l'ordre logique, vous arriverez à progresser sans mal. Par contre, chauds les marrons dans les phases "arcade", où vous risquez de rencontrer quelques passages difficiles. Pour remédier à ce genre de problème, nous vous avons préparé pratiquement tous les plans de chacune de ces phases, et espérons ainsi vous faciliter la tâche.

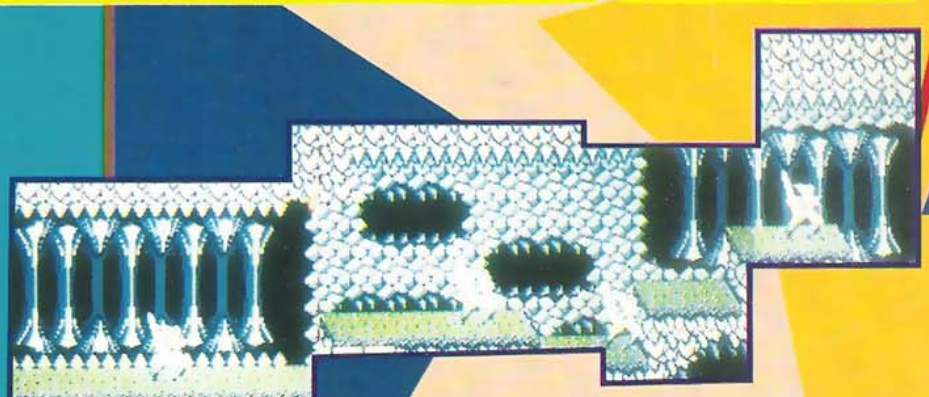
FIREWOOD CASTLE



Dans la Forteresse, vous irez voir le Roi, et ce dernier vous implore de lui venir en aide afin de retrouver la Hache d'Or. Votre mission commence dans les salles du fort où, au fur et à mesure que vous progresserez, vous récupèrerez divers messages et informations auprès d'indicateurs. C'est d'ailleurs l'un d'entre eux qui vous conseillera d'aller jeter un œil dans la caverne Spooky. Mais attention, cette dernière est vraiment mal fréquentée, alors méfiance... Sortez le plus vite possible du château, de manière une fois dehors, à suivre le tapis rouge !

Dirigez-vous ensuite vers la droite jusqu'aux montagnes, vous trouverez ainsi l'entrée de ladite grotte.

SPOOKY CAVERN'S



A

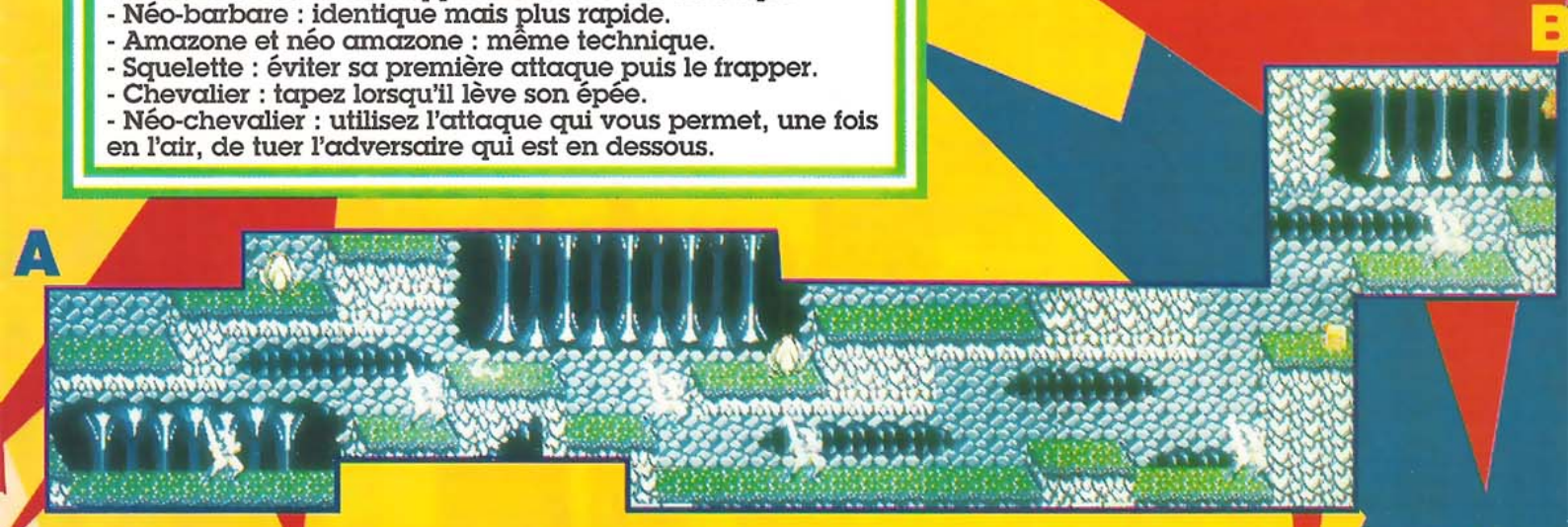
BATTLER

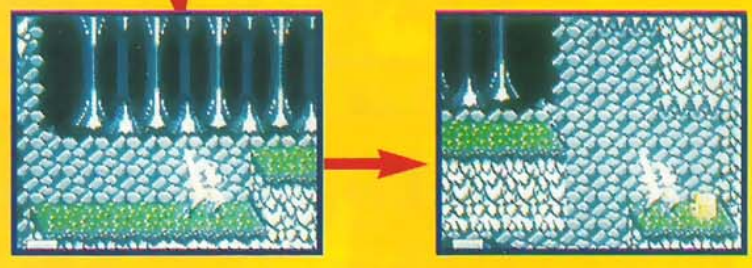
GAME GEAR

OU LA LÉGENDE DE GOLDEN AXE

Techniques pour les monstres :

- Barbare : il suffit de frapper une seule fois au corps.
- Néo-barbare : identique mais plus rapide.
- Amazone et néo amazone : même technique.
- Squelette : éviter sa première attaque puis le frapper.
- Chevalier : tapez lorsqu'il lève son épée.
- Néo-chevalier : utilisez l'attaque qui vous permet, une fois en l'air, de tuer l'adversaire qui est en dessous.





Vous voilà dans la crotte, euh... dans la grotte. Au bout de celle-ci se trouve un coffre rempli de bombes, dont vous ne pouvez vous passer pour le reste du jeu. Seulement voilà, pour les récupérer il faudra vous déplacer avec prudence pour ne pas vous faire toucher par les sales bestioles qui parsèment le chemin. Pour réussir sans trop de problèmes, suivez le plan et adoptez les techniques suivantes pour détruire ce qui vous gêne.

Attention donc aux divers ennemis que vous allez croiser. Pour chacun d'eux, il existe une technique toute simple et très efficace pour en venir à bout sans moindre mal. Pour les serpents, il suffit de se baisser et de les frapper violemment. En ce qui concerne les charmantes -mais pas pour autant inoffensives- fleurs, un coup de votre fulgurant glaive suffira, mais évitez de préférence les boules de feu qu'elles auront la fâcheuse tendance à vous envoyer en pleine poire...
Quant aux oiseaux qui virevoltent ici et là, il suffit de s'en approcher tout doucement pour les détruire d'un coup d'épée.

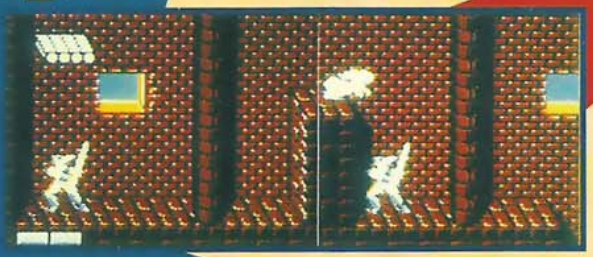
Une fois sorti de cet enfer, descendez tout en vous décalant sur la gauche, et vous arriverez près d'une rivière qu'il faudra suivre toujours dans la même direction. Dès que vous serez près du pont, passez puis allez vers les montagnes qui se situent sur la droite, et montez ! Vous tomberez nez à nez avec un gardien qu'il faudra malheureusement éliminer (le pauvre). Juste après la montagne... Sélectionnez dans vos objets les bombes pour la faire sauter et le passage apparaîtra.

Pénétrez dans le village... Dans l'auberge avec le panneau INN, on vous restituera toute votre énergie en échange de 4 vases préalablement gagnés en combattant les monstres. A noter que le prix évoluera au cours de la partie.
Dans la maison marquée TR, vous pourrez gagnez de nouveaux pouvoirs (le double saut) mais il vous faudra battre l'ignoble monstre pour ce faire. Puis allez dans la petite maison marquée PW, c'est ici que l'on vous donnera le code de sauvegarde de la partie en cours.

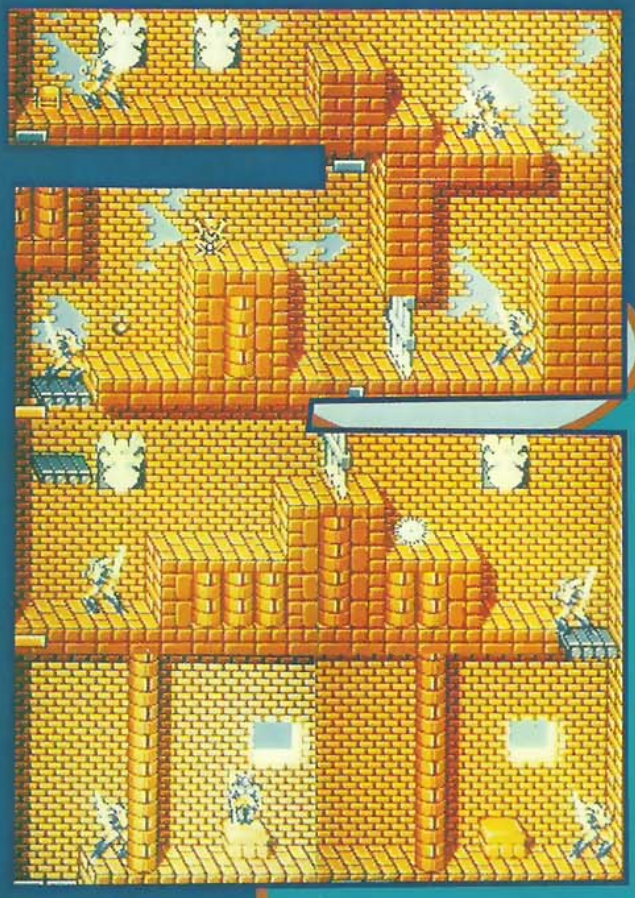
Une fois vos emplettes terminées, faites le chemin inverse tout en descendant. Un autre village apparaîtra. Dans ce dernier, il y a deux maisons qu'il faut visiter à tout prix. Celle intitulée INN, dans laquelle vous aurez de l'énergie (comme précédemment), et la "TR" où vous gagnerez un attaque supplémentaire.
Hors de la ville, décalez-vous de trois cases vers le haut et allez à gauche jusqu'à la Tour de la Péninsule.

THE TOWER OF PENINSULE

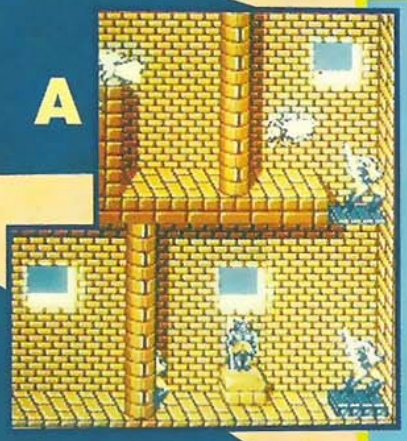
B



A



B

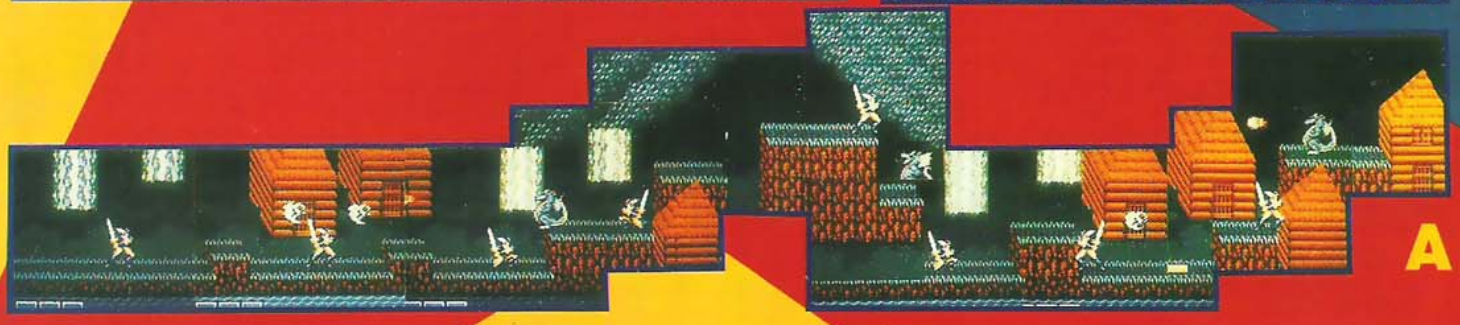


A

Ici rien de bien compliqué, il suffit d'atteindre le sommet de la tour pour y prendre le Cristal Magique dans un coffre. Seul passage difficile dans ce donjon, le premier étage où les lumières s'éteignent... Attention aux "chevaliers rats" : pour les vaincre, attendez d'être derrière eux. Deux étages plus haut, vous tomberez sur une porte et pour l'ouvrir, frappez. Les fantômes ne sont vulnérables que lorsqu'ils sont en colère et plongent. Quant aux Statues, elles ne peuvent être détruites, par contre il faut utiliser la magie si l'on ne veut pas perdre des points de vie.

Retournez ensuite au village situé en bas à droite et placez-vous sur le carré jaune qui se trouve juste en dessous de ce dernier. Appuyez sur le bouton 2, sélectionnez le Cristal, jetez-le ensuite dans l'eau. L'île de la Tortue fera son apparition...

TURTLE ISLAND



Encore un niveau d'arcade/action (c'est comme vous voulez) où vous devrez faire montre de vos talents. Il n'y a pas d'objets à récupérer, il s'agit beaucoup plus de rester en vie. Alors le bon truc, c'est de progresser lentement de manière à éviter les poissons volants, tout en éliminant les différents adversaires qui vous barrent la route. Pour les chiens, lorsqu'ils vous sautent dessus, baissez-vous et donnez-leur un coup d'épée. De préférence, évitez les Dragons car leurs déplacements sont aléatoires.

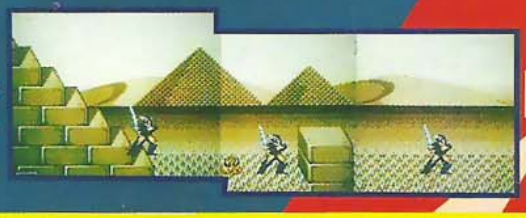
Lorsque vous sortirez de ce pénible stage, vous arriverez dans un autre village. Comme d'habitude, entrez dans les maisons TR, INN et PW pour récupérer une nouvelle attaque (l'attaque volante), soigner vos blessures, remonter votre niveau d'énergie et enfin obtenir le "Password" qui vous permet de sauvegarder votre partie.

Dirigez-vous ensuite au sud de la petite ville (c'est-à-dire en bas) jusqu'à ce que vous arriviez devant le lac. Là, contournez-le, et vous verrez sur votre gauche deux grosses pierres, par-dessus lesquelles il vous faut passer... Ce sont en fait des pyramides.

THE DEAD PYRAMID'S

Dans ce niveau, vous devez faire extrêmement attention aux serpents et scorpions, ce sont les plus dangereux. Dirigez-vous vers la droite, de façon à pénétrer dans la première pyramide. Il faut que vous montiez pour atteindre le premier passage qui donne accès à la seconde. C'est dans cette dernière que se trouve le coffre dans lequel on trouve la clé du dernier château.

A



B

C

Quand vous arrivez au sommet de la première (c'est-à-dire devant le passage), baissez-vous car deux aigles vont vous attaquer. Continuez vers la droite et montez au sommet de la deuxième, l'entrée de la salle aux trésors est juste là.

Au Sud-ouest des pyramides se trouve un village, prenez-y ce dont vous avez besoin, en l'occurrence le quatrième pouvoir puis, à la sortie, dirigez-vous vers la gauche et vous trouverez l'entrée de la Caverne maléfique. Méfiez-vous des torrents de lave, ils vous empêchent d'évoluer en toute liberté.

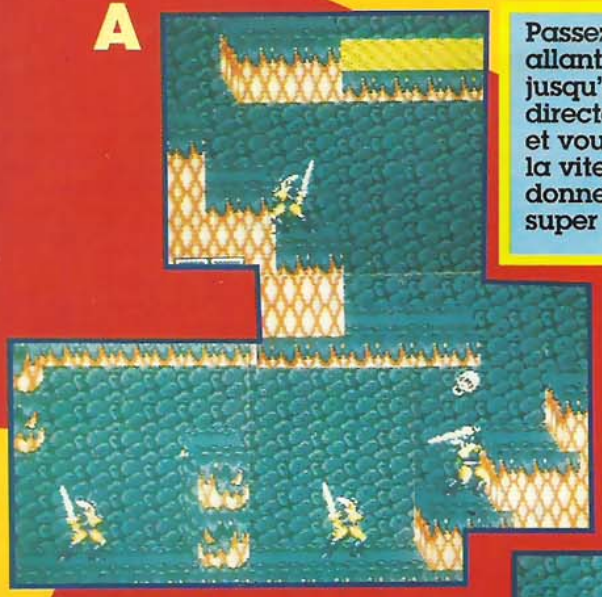
UNLUCKY CAVERN'S

A

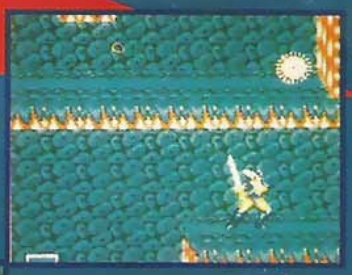
Chaud devant... Chaud ! Dans les vapeurs bouillantes et sulfureuses de la caverne maléfique se trouve, en bout de course, l'unique passage pour la suite de vos aventures aussi tumultueuses qu'elles soient. Pas de grandes difficultés, il suffit que vous vous basiez par rapport au plan pour avancer facilement. Il est vrai que la vue d'ensemble facilite agréablement les déplacements. Faites attention quand vous arriverez à la première plate-

forme car le seul et unique moyen pour franchir le fossé de lave, c'est d'utiliser le double saut. Pour détruire les araignées, il faut absolument la magie, sinon bonjour l'angoisse !

A

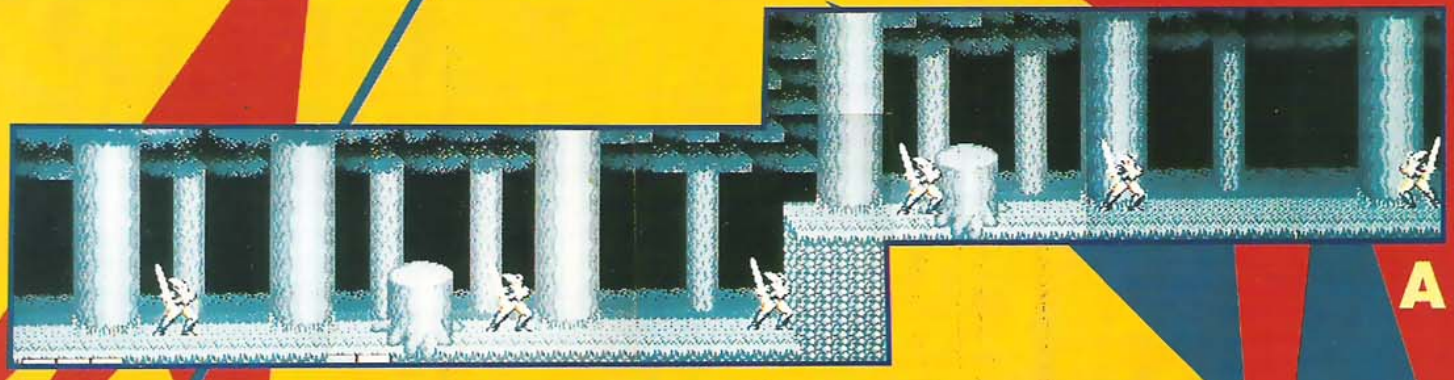


Passez la caverne, et tout en allant vers la gauche, montez jusqu'au village. Allez directement dans la maison TR et vous gagnerez le pouvoir de la vitesse, qui permet de donner, une fois l'élan pris, un super coup d'épaule.



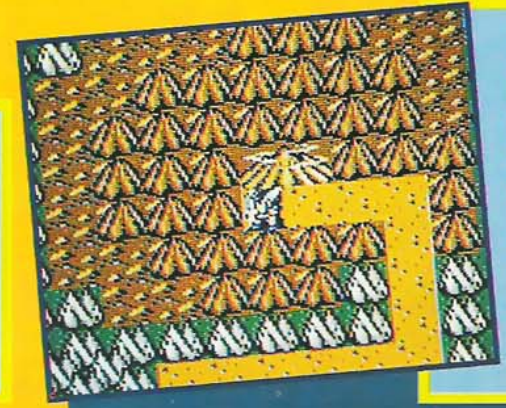
Lorsque vous ressortirez de la maison, un soldat vous donnera une boussole. Ensuite, allez vers le Sud, passez le pont et entrez dans la Forêt Labyrinthe.

LABYRINTH WOOD



A

A

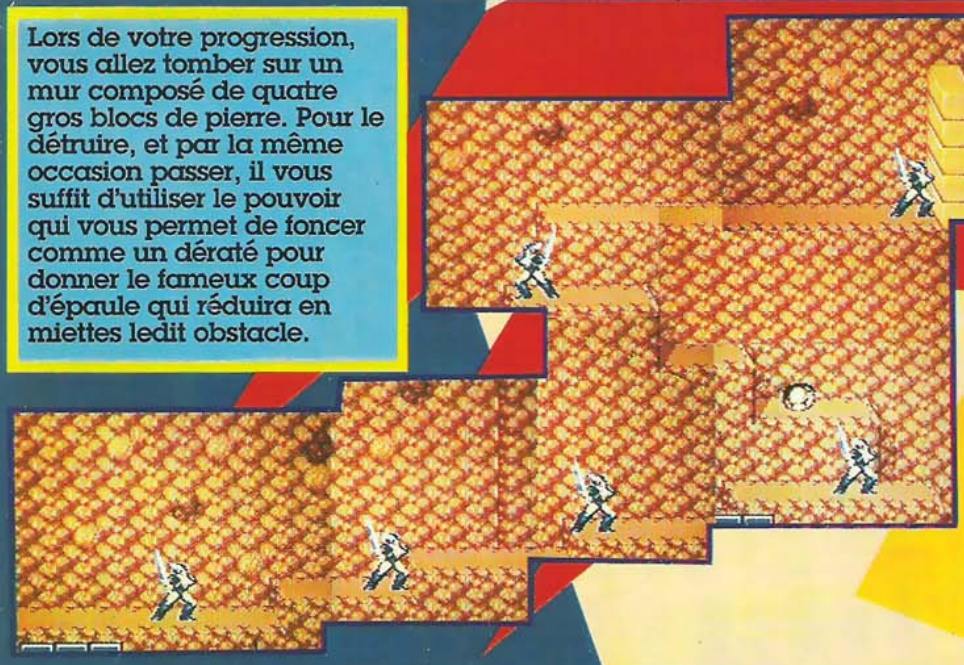


Si vous ne prenez pas la boussole (donnée gracieusement par le soldat), vous ne pourrez jamais sortir, tandis que votre âme errera à tout jamais dans les ténèbres. Dans ce niveau, les seuls ennemis que vous rencontrerez sont les Trolls, mais attention, ils sont totalement invulnérables.

Allez ensuite vers les montagnes, sur la gauche, juste à côté il y a un grand carré gris avec des arbres au centre. Appuyez sur le bouton 2 "Search", vous obtiendrez ainsi un Fruit. Retournez au village, faites le plein si nécessaire, puis suivez le trajet jaune qui serpente entre les montagnes, celui-ci vous mènera au mont de Gayn.

GAYN'S MOUNTAIN

Lors de votre progression, vous allez tomber sur un mur composé de quatre gros blocs de pierre. Pour le détruire, et par la même occasion passer, il vous suffit d'utiliser le pouvoir qui vous permet de foncer comme un dératé pour donner le fameux coup d'épaule qui réduira en miettes ledit obstacle.

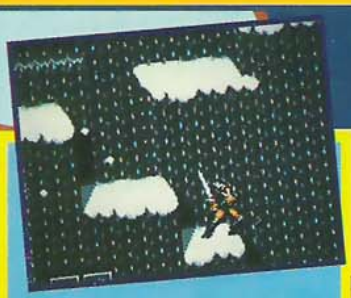


Juste après, il vous faudra éviter le démon ailé. Pour ce faire, sautez et frappez, il ne fera pas un pli. Dirigez-vous vers la gauche puis empruntez les plates-formes pour atteindre le sommet où vous attend l'aigle qui vous emmènera au pont. Mais attention, car si vous n'avez pas récupéré le fruit, votre partie serait nulle et vous seriez obligé de la reprendre au niveau de votre sauvegarde précédente.

THE EAGLE BRIDGE

THE ICE'S CLIFFES

Attention, terrain glissant ! Déplacez-vous avec précaution, tout en évitant les monstres qui rôdent dans les parages.



Montez vers la gauche en sautant de plateau en plateau !

Les coulées de neige sont sans nul doute les pièges les plus dangereux pour votre humble personne. Il faut aller extrêmement vite si l'on veut les éviter.

Sous certaines chutes d'eau, se cachent bien souvent de sales bestioles...

Lorsque vous arrivez près des orifices, les hommes des glaces s'empresseront de vous jeter à la figure des boules de feu, essayez de les éviter au maximum...

AVANT

APRÈS

A

B

A

B

Ici, pas de réelles embûches à proprement parler. Les quelques adversaires que vous croiserez ne vous causeront pas de problèmes, seules les espèces de plumes qui vous tomberont dessus au cours de votre ballade, seront à éviter de toute urgence

Après votre périple sur le pont, suivez le chemin jusqu'au village. Dans l'une des maisons se trouve l'une des dernières attaques dont vous avez absolument besoin pour la suite. Elle permet de détruire tous les ennemis qui se trouveront en dessous de vous lorsque vous êtes en l'air (par exemple en sautant). Ressortez de la ville, allez vers le Sud (en bas), passez le pont et contournez les montagnes afin d'atteindre les falaises de glace.

DEATH ADDER CASTLE

Une fois que vous aurez réussi à franchir les falaises, chose qui ne se révèle pas aussi aisée que l'on peut le croire, il vous faudra couper à travers les montagnes (balèze !) avant d'atterrir devant la forteresse de l'infernal Death Adder.
A ce propos, nous avons décidé, pour la première fois, de ne pas vous dévoiler le stage final et cela pour deux raisons.
Premièrement, parce que le jeu en lui-même n'est pas vraiment difficile et vous arriveriez trop vite à la fin.
Deuxièmement, parce que la forme des salles (ou niveaux) varie aléatoirement en fonction de la partie. Ce qui implique que le chemin à prendre n'est jamais le même (bonjour l'angoisse, si vous voyez ce que nous voulons dire...)
Pour venir à bout du vilain pas beau Adder, il suffit, au moment où il vous envoie sa hache, de sauter par-dessus et de le frapper à la tête. Répétez plusieurs fois l'opération et le tour sera joué !

Vous êtes devant la dernière cascade, utilisez la même stratégie si vous voulez arriver en vie devant le terrible Death Adder.

The End

PETITES

ACHATS

Département 33
Ach. sur MEGADRIVE : Phantasy Star 2 avec notice en TBE. Faire offre au 56 45 37 23 ou écrire à PASCAL HOARAU, 5 impasse Auguste Trebosc – 33600 PESSAC. Rech. aussi le n°de tél. de BRUNO (égaré).

Département 57
Ach. jeux sur MASTER SYSTEM : Donald Duck, Sonic, Wonder Boy III, Tetris, environ 200 F l'unité. Demander ALEXANDRA au 82 51 95 64 après 17H.

Département 86
Ach. sur MASTER SYSTEM : Populous, R-Type, Psycho Fox, Altered Beast, Phantasy Star entre 100 et 200 F. Contacter DIDIER au 49 85 39 12.

Département 93
Ach. GAME GEAR plus Sonic 700 F, un adaptateur MS/GG plus Phantasy Star 250 F. Demander STEPHANE au 40 10 16 05.

Département 31
Ach. MEGADRIVE FRANÇAISE plus nbx jeux en TBE ou éch. contre CGX ou NES plus jeux. Demander LAURENT LO-SCHIAVO au 61 74 07 62.

Département 69
Ach. MEGADRIVE JAPONAISE avec 2 manettes en TBE (si possible dans emballage d'origine) 600 F ou avec : Rad Roash ou Moonwalker ou Populous 780 F. Dans département 69-01 uniquement. Contacter FLORENT au 78 22 06 68.

Département 75
Cher. sur MEGADRIVE : Valis 3 (américain ou français). Vds jeux NINTENDO. Contacter ALEXANDRE au 42 01 18 62 entre 12H et 14H ou entre 17H et 19H.

Département 75
Ach. tous jeux et consoles en TBE, Paris/Province sur : GAME GEAR, MEGADRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEC, NEO GEO. Appeler JULIEN THOMAS au (1) 43 29 02 90, 17 rue des Ecoles - 75005 Paris.

Département 77
Ach. maximum 100 F jeux MEGADRIVE en TBE avec boîte et notice : John Madden Football, Super Hang On, Moonwalker, E-Swat, Street of Rage, Super Monaco GP, Ghostbusters. Tél au 64 03 94 53 de 19H à 20H (uniquement région Meaux-Coulommiers).

Département 77
Ach. sur GAME GEAR : Ninja Gaiden ou Fantasy Zone 80 F ou éch. contre Sonic, Mickey, Dragon Crystal et Berlin Wall. Contacter JULIEN le mercredi après-midi au 60 04 75 63.

Département 91
Ach. AMIGA 500 ou AMIGA 500 plus extension avec moniteur ou sans ou AMIGA 600 ou AMIGA 2000 pour 2900 F maxi. Contacter DAVID au 69 42 95 19 jusqu'à 20H.

Département 91
Ach. GAME GEAR complète avec adaptateur MS, Sonic, Mickey et 2 autres jeux (sauf Columns) entre 500 et 950 F. Contacter THIERRY après 18H (sauf jeudi) au 69 00 39 87.

Département ?
Ach. MEGADRIVE FRANÇAISE pour 650 F maximum plus Fantasia, Mickey Mouse, Desert Strike (200 à 300 l'unité). Tél au 61 51 48 94. Etudie toutes propositions.

CONTACTS

Département 93
Cher. jeux MEGADRIVE (Toe Jam and Earl, Alien Storm, Mercs) à 200 F ou éch. contre autres jeux. Appeler JEAN-SEB au 48 66 22 00 (en R.P.) de 17H à 19H.

Département 95
Cher. notice en français ou anglais du jeu Phantasy Star 3 sur MEGADRIVE. URGENT ! Envoyez à ANNE BELLIARD, 32 rue de l'Eglise - 95280 Jouy le Moutier (photocopies acceptées).

Département 13
Rech. contacts serieux région Marseille pour échanges jeux MEGADRIVE et MASTER SYSTEM. Contacter STEPHANE IRLES au 42 79 10 94 ou écrire au 29 clos La Cadière - 13730 ST VICTORET.

Département 77
Désire créer club sega spécialisé GG. Tél après 17H au 64 26 26 04, demander BENOIT LHOTE ou écrire : BP 130 - 77649 Chelles cedex.

Département 83
URGENT ! Cher. segamaniaque zone Cuers (var) voulant adhérer club sega junior (MS). Vie du club en dépend. Contacter GUILLAUME au 94 28 58 38 le soir.

ÉCHANGES

Département 13
Ech. ou vds sur MEGADRIVE : E-Swat, F22, Street of Rage, Sonic, Strider, Forgotten Worlds, Shinobi, Joe Montana 92. Vds à bas prix ou éch. contre Monaco GP 1, Italia 90, Lakers Celtic. Tél au 91 63 48 29 de 19H à 20H30.

Département 42
Ech. MASTER SYSTEM avec 4 jeux plus 500 F contre MEGADRIVE FRANÇAISE avec 3 bons jeux. Vds aussi 13 jeux MASTER SYSTEM de 150 à 250 F l'un. Demander FRANCOIS au 77 68 61 95 après 19H.

Département 49
Ech. sur MEGADRIVE : J. Buster Boxing contre Super Monaco GP, Alisia Dragoon, Thunder Force 3, James Pond 2, Kid Kameleon ou Ghouls'n Ghosts. Appeler THOMAS au 41 34 21 56.

Département 78
Ech. sur MASTER SYSTEM : Super Monaco GP, Thunder Blade, Golf, Battle Out Run, Bank Panic, Gangster Town, Ghost House. Rescue Mission, Aztec Adventure, Action Fighter, Global Defense, Hang On ou vds moitié prix. Tél au 30 53 51 18.

Département 82
Ech. sur MASTER SYTEM : Golden Axe et Danan contre Wonder Boy 2 et Out Run. Vds Choplifter 200 F ou éch. contre Psycho Fox. Tél

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
- Écrire lisiblement en majuscules S.V.P.

Votre département : ☐

MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

N° 8

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93500 PANTIN.

ANNONCES

au 63 31 57 52, demander CLEMENT.

Département 91
Ech. nbx jeux sur MEGADRIVE mais cher. uniquement : Phelios, Zero Wing, Fighting Masters, King's Bounty, Jordan Vs Bird, Battle Master, Wardner Forest ou news. Demander FABRICE au 60 75 42 79.

Département 95
Ech. sur MEGADRIVE FRANÇAISE : Sonic, Mickey Mouse, Out Run contre Phelios, Super Monaco GP 2, Wonder Boy 5, Alisia Dragoon, European Club Soccer (avec boites et notices en français). Achète Decap Attack à très bas prix plus le remote controler pad à infrarouge et les 2 manettes. Contacter Julien au 39 95 02 07. URGENT !

Département 07
URGENT ! Ech. jeux MASTER SYSTEM II : Mickey contre Sonic. Demander CARINE au 75 93 37 19 après 17H30.

Département 27
Ech. jeux MASTER SYSTEM : Speedball contre Rastan, Wonder Boy 2, Sonic ou California Games. Contacter JEAN-BAPTISTE au 32 35 37 39 après 19H.

Département 27
Ech. sur MEGADRIVE : Hellfire, Jewel Master, Strider, Crack Down contre autres jeux (Road Rash, Desert Strike, Robocod...) Demander GUILLAUME au 32 39 06 33 après 17H.

Département 29
Ech. sur MEGADRIVE : Mercs contre jeu d'aventure Quack Shot. Appeler ANDRé au 98 39 19 12.

Département 38
Ech. sur MASTER SYSTEM : Donald Duck, Monaco GP, Thunder Blade, Cyber Shinobi. Contacter YANN CERATO au 74 57 77 29.

Département 44
Ech. jeux MASTER SYSTEM : Moonwalker, Out Run, Europa, Impossible Mission contre jeux de rôles. Contacter CHRISTOPHE après 19H au 40 84 27 14.

Département 44
Ech. sur MASTER SYSTEM : Altered Beast ou RC GP contre World Cup , Moonwalker, Dick Tracy, After Burner, Ace of Aces. Appeler après 18H au 40 57 88 10, demander BRUNO.

Département 44
Ech. sur MASTER SYSTEM : Power Strike contre Operation Wolf ou Ghouls'n Ghosts. Tél au 40 43 17 88, demander STEPHEN après 18H. URGENT !

Département 45
Ech. sur MASTER SYSTEM : 8 jeux (valeur 2400 F) contre GAME GEAR plus 1 jeu. Demander LAURENT au 38 85 93 50 après 18H30.

Département 49
Ech. sur MASTER SYSTEM : Psycho Fox ou Double Dragon contre Astérix. Contacter FLORIAN au 41 43 28 44 après 19H.

Département 59
Ech. sur MASTER SYSTEM : Alex Kidd 4 contre Sonic. Vds MASTER SYSTEM avec 4 jeux, 1 manette (valeur 2000 F), cédée 1100 F. Tél au 20 85 93 64, demander AYMERIC.

Département 62
Ech. sur MEGADRIVE FRANÇAISE : Fantasia en TBE contre Street of Rage ou Super Thunder Blade. Vds Altered Beast en TBE 100 F. Ech. Dick Tracy contre Desert Strike. Tél au 21 93 47 95, demander WILFRID.

Département 65
Ech. sur GAME GEAR : Sonic ou Slider contre Donald ou Mickey. Contacter SEBASTIEN GRENIER, 36 bis av. d'Azèreix - 65000 TARBES.

Département 67
Vds MASTER SYSTEM plus 9 jeux : Alex Kidd I,2,3, Ghostbusters, Aztec Adventure, Double Dragon... 1500 F ou vds ou éch. jeux séparément de 100 à 200 F. Contacter DOMINIQUE au 88 94 98 43.

Département 69
Ech. MASTER SYSTEM avec 5 jeux : Astérix, Castle of Illusion, Kick Off, Spiderman, Great Baseball contre MEGADRIVE. Contacter CELINE après 17H au 78 48 95 10. URGENT !

Département 75
Ech. Zoom ou Altered Beast contre Hockey ou Toki. Contacter Sébastien au 43 38 01 21.

Département 76
Ech. MASTER SYSTEM avec 7 jeux, un light phaser, 2 pads, unité de tir rapide contre GAME GEAR plus 3 jeux, un transfo et sacoche... Contacter GEORGES-ADRIEN au 35 75 83 30 tous les jours à partir de 17H30.

Département 77
Ech. GAME GEAR plus 2 jeux (Sonic et le jeu Columns) contre MEGADRIVE plus 4 jeux dont Sonic et Street of Rage... ou contre TURBO GT plus 2 jeux (Pc Kid 2). Contacter DAVID au 64 41 13 91.

Département 83
Ech. jeux MEGADRIVE FRANÇAISE : World Cup Italia 90, 688 Attack Sub contre Starflight, Fantasia, Shadow Dancer ou Revenge of Shinobi. Tél au 94 35 72 70. Demander ANDRE. URGENT !

Département 91
Ech. CPC 464 COULEUR avec 30 jeux, 2 joy, livre contre 6 jeux MEGADRIVE (Ea Hockey, Joe Montana 2...) et éch. Street of Rage sur MD contre John Madden 2. Tél au 69 01 25 23.

Département 92
URGENT ! Ech. sur MASTER SYSTEM : Pro Wrestling (simulation de catch) contre Sonic The Hedgehog. Tél au 46 60 41 90, demander CEDRIC après 17H.

Département 92
Ech. jeux MEGADRIVE : Ghostbusters, Space Harrier II, E-Swat, DJ Boy. Contacter JEROME au 47 82 77 42 après 19H.

Département 93
Ech. cassettes MEGADRIVE : Zany Golf, Truxton, Thunder Force 2, Zoom, Phelios, Columns, Herzog Zwei contre autres jeux. En donne 2 contre 1. Appeler LUC au 43 63 56 23 après 20H.

Département 94
Ech. sur MASTER SYSTEM : Mickey ou Ghouls'n Ghosts contre Spiderman. Contacter SYLVAIN au 45 95 26 10.

Département 94
Ech. sur MASTER SYSTEM : Donald contre Sonic ou Kenseiden. Contacter SOMY à partir de 17H jusqu'à 19H et si possible dans le même département. Tél au 43 39 77 10. URGENT !

Département 95
Ech. sur MEGADRIVE : Alien Storm contre California Games ou Last Battle Sonic, Moonwalker, Mickey Mouse. Tél au 39 91 35 99, demander CHRISTOPHE à partir de 18H jusqu'à 21H.

Département 95
Ech. jeux MEGADRIVE : Rastan, Saga 2, Altered Beast contre Thunder Force 3, Y'S 3, Phelios. Ech. également Super Mario World contre Super R-Type sur NINTENDO. Contacter SERGE au 39 78 38 19.

Département 95
Ech. sur MASTER SYSTEM : Alex Kidd 2 contre Slap Shot ou Basketball, Astérix. Uniquement dans l'Ile de France, demander SEBASTIEN vers 20 H au 39 82 17 14.

VENTES

Département 02
Vds MASTER SYSTEM PLUS 600 F plus Golden Axe Warrior, Golden Axe, Spellcaster, Gauntlet 200 F pièce et Phantasy Star, Ultima 4, Y'S 250 F pièce (frais de port à ma charge). Contacter FREDERIC au 23 62 00 90.

Département 11
Vds MASTER SYSTEM avec 5 jeux plus 2 manettes (TBE) : Spider, Foot, E-Swat, Ghouls'n Ghosts...) prix 2500 F, cédée 1000 F ou éch. contre MEGADRIVE avec 3 jeux (Thunder Force ou Sonic ou Super Monaco GP...)

Département 13
Vds jeux MASTER SYSTEM : Castle of Illusion, Wonder Boy 3, Ghouls'n Ghosts 250 F l'un, Fantasy Zone, Transbot 100 F. Contacter LAURENT au 91 46 13 09 après 20H.

Département 34
Vds et éch. jeux MEGADRIVE : Thunder Force 3, Alien Storm, Crack Down, Gouls'n Ghosts, Rec Klax, F22, El Viento, Desert Strike. Contacter FRANCOIS 67 98 21 36

Département 35
Vds MASTER SYSTEM II avec jeux : Sonic, Wonder Boy III, Mickey, Alex Kidd, plus 2 manettes, transfo, cable péritel. Le tout en TBE (91) 950 F (vente séparée poss.) ou éch et ach. jeux MEGADRIVE. Tél au 99 83 95 60, demander SYLVAIN.

Département 38
Vds jeux MASTER SYSTEM 1000 F (Shinobi, Cyborg Hunter, Power Strike, Kung fu Kid, Taito, Chase HQ, Ghostbusters, Wonder Boy in Monster Land). Contacter GUILLAUME BASSET après 18H au 74 53 39 89. URGENT !

Département 45
Vds jeux MASTER SYSTEM : Super Monaco GP, California Games, After Burner, Thunder Blade, Operation Wolf, Safari Hunt, Marksman Shooting, Trap Shooting 200 F pièce. Tél au 38 86 28 35 après 18H.

PETITES

Département 45
Vds MASTER SYSTEM avec 2 pads, 1 jeu inclus : 390 F. Vds autres jeux : Battle Out Run, Vigilante, Speedball, Power Strike, After Burner, Strider 170 F l'unité. Tél au 38 93 31 23.

Département 59
Vds K7 MEGADRIVE vidéo show 50 F. Vds "Mega Force" du N°3 au N°7, "Player One" N°17 et 18, "Console +" du n°1 au n°3, prix : 15 F pièce. Vds "Game et Watch" jeu Donkey-Kong 100 F. Contacter XAVIER au 27 60 52 52.

Département 73
Vds jeux MASTER SYSTEM : Sonic, Summer Games, Super Monaco, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Laser Ghost, Pacmania, Moonwalker 250 F l'un. Tél au 79 35 26 88 après 21H, demander MURIEL.

Département 75
Vds 40 jeux MEGADRIVE entre 150 et 230 F : Columns, NZ Story, Last Battle, Wonder Boy 3, Foot, Basket, Baseball, Out Run, Dick Tracy, James Pond, Strider, Phelios, Wint games. Demander FRANCISCO au 42 50 70 36.

Département 77
Vds 3 jeux MEGADRIVE : Heavy Unit, E-Swat, Altered Beast 200 F l'un. Vds aussi adaptateur MS/MD 200 F. Contacter ANTOINE au 60 25 10 75 après 18H.

Département 77
Vds jeux MEGADRIVE JAPONAIS et FRANCAIS de 180 à 280 F (dont test drive 2). Contacter CHRISTOPHE au 60 04 46 67 jusqu'à 21 H.

Département 78
Vds CPC 6128 PLUS avec 2 jeux 1500 F et vds sur MASTER SYSTEM : Ghostbuster 200 F. Tél au 39 14 21 43, demander SAMY.

Département 88
Vds jeux MEGADRIVE : Fantasia, Phantasy Star II 350 F pièce, Sonic 300 F, Altered Beast 200 F. Tél au 29 50 20 91.

Département 92
Vds jeux MEGADRIVE avec boite d'origine et notice : Marvel Land, Spiderman 350 F, Altered Beast 250 F. Contacter DOMINIQUE au 47 24 29 23 (répondeur).

Département 92
Vds MEGADRIVE (encore sous garantie) plus 2 manettes, 3 jeux (Ea, Street of Rage, Sonic) 1500 F. Vds jeu de 100 à 270 F par jeu sup. Poss. vente séparée ou éch. contre S. Nintendo plus SMW et F-zero. Demander JACQUES au 47 51 35 03.

Département 93
Vds jeux sur MEGADRIVE en TBE : Dick Tracy, Cyber Ball, Joe Montana, Street of Rage, Herzog Zwei, Altered Beast, Super Thunder Blade etc. Contacter BILLY au 43 88 92 77 après 19H.

Département ?
Vds sur GAME GEAR : Shinobi/GG, light phaser sur MS. Vds mini TV portable couleur, une imprimante EPSON LX 800 (sous garantie). Le tout à bas prix. Tél au 43 81 04 26, demander MIKAEL.

Département 03
Vds GAME BOY avec jeux : Tetris, Super Mario Land et Forteress of Fear, prix 600 F. Vds sur MASTER SYSTEM : Vigilante et Operation Wolf à 175 F l'un. Demander MANUEL au 70 31 08 54 en semaine).

Département 10
Vds ou éch. jeux MEGADRIVE : Sonic, Batman 200 F l'un, Strider, Thunder Force II 150 F l'un. Demander CHRISTOPHE au 25 21 52 83 après 18H.

Département 11
Vds nbx jeux sur toutes les consoles (de la GAME BOY à la NEO GEO, en passant par la MEGADRIVE, NINTENDO...) Pour renseignements, tél. à STEPHANE FOULON au 68 65 05 49 (heures de repas).

Département 11
Vds jeux MASTER SYSTEM à partir de 150 F : Dynamite Dux, Ninja, Leader Board (golf), Great Basket, Astérix, Zillion. Tél au 68 48 07 74.

Département 13
Vds MASTER SYSTEM plus 7 jeux : les 3 Alex Kidd... pour 1000 F. Tél au 90 96 03 26 (HB) ou 90 96 60 57 (HR), demander DENIS.

Département 13
Vds jeux MEGADRIVE : Kid Chameleon 300 F, Monaco GP, Quack Shot 250 F l'un, Sonic 200 F. Contacter DAVID au 72 08 09 91.

Département 14
Vds jeux MASTER SYSTEM 100 F l'unité (Mickey, Tennis Ace, Heavy Weight Champ, Basketball Nightmare, R-Type, Vigilante, After Burner). Tél au 31 23 16 84 après 18H, demander GUILLAUME.

Département 18
Vds jeux MEGADRIVE : Robocod, Quack Shot, Marvel Land, Out Run, Decap Attack. Faire offre au 48 70 25 35 après 19H ou heures repas.

Département 21
Vds jeux GAME BOY : Duck Tales, Gargoyls Quest, Boxxle, Side Polket... Etat neuf. Vendus 150 F pièce. Ech. possible contre jeux MASTER SYSTEM 2. Tél au 80 62 96 30.

Département 26
Vds MEGADRIVE (année 91) avec 11 jeux 2000 F plus game adaptator. Demander FABRICE au 75 47 79 47.

Département 28
Vds MEGADRIVE (sous garantie) avec 2 jeux (Sonic et Street of Rage) 1500 F à débattre. Tél au 37 51 09 10 après 17H30.

Département 28
Vds MASTER SYSTEM et/ou jeux 200 F l'unité (16 titres disponibles : Super Kick Off, Spiderman, Speedball, Moonwalker, California Games, Heavy Weight Champ...) tél au 37 28 30 14

Département 33
Vds jeux MASTER SYSTEM II : Shinobi 130 F, Super Monaco GP 200 F. Contacter BORIS au 56 47 37 73 ou BORIS BLONDY, 25 rue P. de Coubertin, Rés. Grand Louis - 33700 MERIGNAC.

Département 33
Vds ou éch. sur MEGADRIVE : Rambo 3 et Whip-Rush, ainsi que 2 jeux sur la NES : Castlevania et Robocop. ETAT NEUF. Les 4 jeux 250 F l'unité. Demander AURORE au 56 82 27 34

Département 34
Vds jeux MEGADRIVE : Quack Shot, Mickey entre 250 F et 300 F (prix à débattre). Contacter MARION au 67 65 52 19 de 18H à 20H.

Département 35
Vds ou éch. jeux sur MEGADRIVE à partir de 200 F : James Pond 2, Decap Attack, Immortal, Shadow of The Beast. Contacter au 99 07 62 64.

Département 35
Vds MEGA-CD plus 2 CD (valeur 4000 F), vendu 2200 F ou vds avec MEGADRIVE plus 1 jeu (valeur 5500 F) vendu 3200 F. Vds aussi SGFX plus 3 jeux (valeur 2200 F) vendu 1200 F. Tél au 99 89 10 55, demander ALEXANDRE.

Département 36
Vds MASTER SYSTEM avec 4 jeux : Sonic, Wonder Boy, Operation Wolf, Zillion 2, avec 1 pistolet. Demander DAVID au 54 36 22 65 entre 14H et 22H.

Département 40
Vds jeux MASTER SYSTEM : World GP, Secret Command 100 F l'un, Ghostbusters 200 F, Heavy Weight Champ 300 F. Achetée fin Mai. Tél au 59 64 18 51, demander DAVID.

Département 41
Vds sur MASTER SYSTEM : Golden Axe et Strider 200 F l'un ou éch. Golden Axe contre Moonwalker et Strider contre California Games. Appeler DAMIEN au 54 81 35 19.

Département 45
Vds sur MEGADRIVE : Strider 250 F ou éch. contre Crude Buster ou Fight Master. Vds aussi nbx jeux MASTER SYSTEM 150 F à 200 F. Contacter JEREMY au 38 74 92 44 ou écrire au 2 rue de Montabuzard - 45140 INGRE

Département 45
Reste 6 cassettes de jeux MASTER SYSTEM à vendre. 150 F l'unité au lieu de 200 F (TBE). Tél au 38 43 13 28, demander MAXIME ou LUDOVIC.

Département 45
Vds jeu MEGADRIVE : Sonic 290 F, 10 jeux MASTER SYSTEM de 90 à 220 F (Sonic, SMGP, Strider, Alex Kidd 4...) ou éch. 2 jeux MS contre 1 jeu MD entre Gynoug, Quack shot, Decap Attack. Tél au 38 67 29 49.

Département 47
Vds MASTER SYSTEM 2 avec 2 manettes plus 6 jeux : Shinobi, Moonwalker, Basketball Nightmare... 1000 F. Contacter LAURENT au 53 01 01 01.

Département 50
Vds MASTER SYSTEM avec 1 pad, 1 jeu 300 F. Vds jeux sur MASTER SYSTEM entre 50-150 F. Ech. sur MEGADRIVE : Fantasia contre jeu de conduite. Tél au 33 94 50 32, demander THIERRY.

Département 50
Vds jeux sur MASTER SYSTEM : Sonic, Donald, Astérix 300 F l'un, Out Run Europa 250 F, Fantasy Zone 100 F, Choplifter 200 F et MASTER SYSTEM 350 F avec pistolet et Gangster Town 750 F. Le tout pour 2290 F. Tél au 33 40 09 25.

ANNONCES

Département 57
Vds MASTER SYSTEM PLUS avec pistolet et jeux : Donald Duck, Super Monaco GP, Alex Kidd in Shinobi World, Summer Games, Double Dragon, Operation Wolf, Ghostbusters pour 2000 F. Tél au 87 73 98 30.

Département 59
Vds MASTER SYSTEM avec 2 manettes sans fil à infrarouge 500 F (état neuf) plus jeux : Wonder Boy II, Fantasy Zone II, Penguin Land, World GP de 50 à 150 F pièce. Tél au 27 29 50 31.

Département 59
Vds jeux MEGADRIVE : James Pond II 300 F, Super Monaco GP 250 F. Tél au 20 39 28 57.

Département 59
Vds ou éch. sur MASTER SYSTEM II : Sonic 250 F ou contre Astérix. Tél au 20 63 27 85, demander EMMANUEL.

Département 59
Vds MASTER SYSTEM 400 F plus jeux de 60 à 200 F. Demander DAVID au 28 69 17 52.

Département 60
Vds jeux MASTER SYSTEM : Danan, The jungle Fighter, Heavy Weight Champ 100 F l'un. Demander PIERRICK FROMI, 344 rue Henri Barbusse - 60230 Chambly ou tél au 30 34 85 18.

Département 62
Vds MEGADRIVE FRANÇAISE. Vds MASTER SYSTEM avec pistolet, rapid fire et nombreuses manettes. Cherc. contact sur T08 ou T08D. Contacter MICHEL au 21 93 16 96.

Département 62
Vds sur MASTER SYSTEM 8 jeux dont Mickey, Sonic, Psycho Fox, Shinobi... Prix entre 150 et 200 F ou éch. contre jeux MEGADRIVE. Tél au 21 45 18 01 après 19H.

Département 63
Vds ou éch. sur MEGADRIVE 150 F : Altered Beast. Contacter FREDERIC au 73 27 22 13.

Département 64
Vds 4 jeux MASTER SYSTEM : Super Monaco, Tennis Ace, Thunder Blade, American Pro Football de 150 à 200 F. Tél au 59 29 55 93 après 19H.

Département 67
Vds MASTER SYSTEM avec 8 jeux (Sonic, Hang On, After Burner, Thunder Blade, R-Type, Rastan, Golvellius et Indiana Jones). Le tout 1600 F. Contacter ERIC au 88 91 09 94.

Département 69
Vds MASTER SYSTEM plus 2 jeux (Altered Beast, Shinobi) 700 F. Vds AMSTRAD CPC 464 avec 14 jeux (dont échecs et simulation de vol) 600 F. Contacter GEORGES au 75 83 56 33.

Département 69
Vds jeux MASTER SYSTEM : Bank Panic, Global Defense ou éch. les deux contre Donald Duck. Contacter MARIE-ANGE le soir vers 19H30 au 72 50 31 27.

Département 69
Vds jeux MASTER SYSTEM : Out Run, Basketball, Nightmare, RC GP, Super Kick Off, Super Monaco GP, World Cup Italia 90, Golden Axe entre 150 et 200 F (à débattre). Demander LOIC au 78 91 50 19.

Département 73
Vds sur MEGADRIVE : Sonic ou Street of Rage 250 F ou éch. contre Thunder Force 3 ou Quack Shot ou Kid Chameleon. Tél au 79 62 47 46, demander GREGOIRE.

Département 74
STOP AFFAIRE ! Vds MASTER SYSTEM 1 avec 2 manettes et 8 jeux (Double Dragon, Operation Wolf...) le tout 900 F. Contacter JEAN-CYRIL au 50 77 32 57.

Département 75
Vds MEGADRIVE, état neuf, plus Sonic, Phantasy Star 3, Quack Shot, Street of Rage ou Fantasia (vente séparée possible). Contacter MATHIEU REBERGUE au 42 29 75 39.

Département 75
AFFAIRE ! Vds MEGADRIVE JAPONAISE en TBE avec Mickey, Wonder Boy 5, plus per, transfo et manette. Tél au 43 07 82 70, demander JUAN.

Département 75
Vds MASTER SYSTEM II plus 15 jeux pour 2400 F ou vds jeux de 100 à 200 F l'unité ou éch. contre une MEGADRIVE avec 3 jeux. Demander MICKAEL au 42 54 37 43.

Département 75
Vds MASTER SYSTEM plus 2 manettes et 6 jeux dont 1 incorporé (Hang On) et les 5 autres jeux sont : World Soccer, World Cup Italia 90, Paper- Boy, Super Tennis, Flinstones. Le tout à 750 F. Tél au 42 49 29 17 après 19H, demander NICOLAS MEUNIER.

Département 75
Vds MEGADRIVE plus 2 manettes, 3 jeux en TBE à 1290 F. Vds MASTER SYSTEM plus 2 manettes, un pistolet, 10 jeux en TBE à 1290 F. URGENT.

Département 75
Vds jeux MEGADRIVE : Grudes Busters, PS III, Thunder Force III, Quack Shot, Fantasia, Super Monaco GP, Revenge of Shinobi entre 200-250 F. Contacter ADIEN au 45 83 09 77.

Département 76
Vds cassettes sur MASTER SYSTEM (Fantasy Zone 1, The Ninja, Spy Vs Spy, My Hero). Demander SOPHIE au 35 45 98 23 (frais de port à votre charge : 10 F)

Département 76
Vds GAME GEAR avec 3 jeux (Mickey, Wonder Boy, Columns) plus adaptateur secteur GG. Prix 1300 F au lieu de 2100 F ou éch. contre MEGADRIVE et 3 jeux dont Sonic. Contacter RUDY après 16H30 au 35 80 68 82.

Département 77
Vds MASTER SYSTEM II avec Astérix 650 F. Contacter PIERRE au 60 72 77 51.

Département 77
Vds sur MEGADRIVE 3 hits : Super Thunder Blade, Mickey Mouse et F22 Interceptor entre 150 et 250 F. Demander JULIEN au 64 62 03 99 après 17H.

Département 77
Vds jeux MEGADRIVE : Fantasia (jap.) 200 F, Cyberball 150 F ou éch. contre Kid Chameleon, Desert Strike, Toe Jam and Earl. Contacter FREDERIC au 60 17 34 77 après 18H (uniquement Paris et R.P.).

Département 77
Vds sur MASTER SYSTEM : F 16 Fighter, Choplifter, Ghostbusters, Great Basketball, Galaxy Force 150 F l'unité ou 250 F les deux. Tél au 60 60 85 87 après 17H30. Demander THIERRY.

Département 78
Vds sur MEGADRIVE : adaptateur

PETITES ANNONCES

MS/MD avec Rastan, Great Volley, 1 manette. Valeur 990 F vendu 690 F. Contacter LUC au 34 74 29 70. Possibilité éch. contre 3 jeux MEGADRIVE.

Département 78
Vds nbx jeux MEGADRIVE à 250 F (Sonic, Quack Shot, John Madden 92, Marveland...). Contacter AURELIEN au 39 12 25 78 entre 18H et 19H15 sauf dimanche et lundi.

Département 78
Vds console AMSTRAD GX 4000 avec 2 manettes, 1 joystick, 2 jeux (No Exit, Burnin Rubber). Le tout 350 F. URGENT ! Contacter ARNAUD à partir de 18H au 30 57 06 62.

Département 83
Vds MASTER SYSTEM avec 4 jeux. Valeur 2000 F, vendu 900 F ou éch. contre MEGADRIVE avec 2 manettes sans jeux. Tél au 94 68 61 18.

Département 90
Vds MASTER SYSTEM 2 plus 2 jeux (Mickey, Donald, Astérix, Spiderman, G-Loc, Ghouls'n Ghosts, Psycho Fox, Secret Command, Shinobi, Vigilante, avec rapid fire, 1 manette : prix 2400 F. Tél au 84 27 83 04 après 18H.

Département 91
Vds jeux MASTER SYSTEM entre 150 et 200 F : Choplifter, Ramage, Spiderman, E-Swat, Time Soldiers, After Burner. Le tout 1200 F (valeur 1800 F). Contacter ERIC au 60 11 13 68 entre 17H et 19H.

Département 91
Vds MASTER SYSTEM plus 6 jeux (Sonic, Altered Beast, Moonwalker, Shinobi, Operation Wolf, Double Dragon) avec un pistolet et autofire. Vds le tout ou séparément. Demander JULIEN au 69 20 15 68.

Département 91
Vds MEGADRIVE FRANÇAISE avec 2 manettes plus 11 jeux, un adaptateur (jap.) 4500 F ou vds jeux à l'unité ou éch. le tout contre NEO GEO plus 2 jeux et 2 manettes. Contacter YANNICK au 69 83 91 95.

Département 91
Vds 12 jeux MASTER SYSTEM : Golden Axe Warrior, Wonder Boy 3, Spellcaster, Danan, Xenon 2, Wolf, Rastan... Demander LUDOVIC au 69 01 82 58 (prix raisonnable).

Département 91
Vds MASTER SYSTEM avec 2 joysticks, 10 jeux dont Astérix, Sonic, Donald, Wonder Boy 3, Alex Kidd 4, Rastan, Black Belt...) Prix réel 3950 cédée à 1500 F. Contacter CEDRIC ou CELINE au 69 01 28 30.

Département 91
Vds MASTER SYSTEM plus 1 jeu intégré (Alex Kidd) et 2 manettes 320 F à débattre. Vds ATARI 2600 plus 4 jeux et 1 manette 250 F à débattre ou le tout 500 F. Tél au 64 97 94 88.

Département 92
Vds ou éch. sur GAME GEAR : Factory Panic, Sonic contre Fantasy Zone, Halley Wars, Space Harrier. A négocier. Tél au 46 61 49 91 entre 18H et 20H30, demander TIMOTHEE.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM avec 8 jeux : Moonwalker, Golden Axe, Choplifter... Prix 1500 F ou vds jeux à l'unité 150 F. Vds aussi sur MEGADRIVE : Magic Alboy. Contacter JULIEN au 43 34 89 62 après 17H.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM plus 8 jeux (Sonic, Monaco GP...) avec pistolet et une manette. Valeur 2400 F, cédée 1200 F. Contacter SYLVAIN au 45 34 88 06 (le soir).

Département 93
Vds MASTER SYSTEM avec 11 jeux (Out Run, Europa, Alex Kidd 4...) prix 3705 F, vendu 1500 F ou éch. contre COREGRAFX PUISS. 5 plus 2 jeux. URGENT ! Contacter RAPHAEL au 48 29 23 37.

Département 93
Vds MASTER SYSTEM plus 2 manettes, 1 pistolet avec 7 jeux 800 F ou éch. contre GAME GEAR. Contacter MR. OGER au 48 68 32 86.

Département 93
Vds ou éch. sur MEGADRIVE : The Immortal 200-250 F ou contre Zero Wing ou James Pond I. Cherche Chessmaster sur GAME GEAR entre 100-150 F. Demander DAMIEN au 28 27 35 40.

Département 93
Vds MASTER SYSTEM plus 11 jeux (Mickey, Golden Axe...) 1450 F et vds GAME GEAR plus 4 jeux (Donald, Aleste, Shinobi, Columns) 1250 F. Contacter MATTHIEU au 47 80 87 57 sur Paris et R.P. uniquement.

Département 93
Vds sur MASTER SYSTEM : Y's 200 F, Cloud Master 150 F, Alex Kidd III 100 F ou 400 F les 3. Tél d'urgence à DIDIER DUTRIEUX au 43 63 32 75 de 19H à 20H (sauf le week-end).

Département 93
Vds MEGADRIVE FRANÇAISE avec 1 jeu (Mercs ou Decap) pour 950 F (valeur 1550 F). Vds jeu avec bte notice (Ea Hockey) pour 350 F. Tél au 43 83 40 99 (si absent rappeler en septembre). SERIEUX !

Département 93
Vds jeux MASTER SYSTEM : Casino Games, Ghouls'n Ghosts, Shinobi, After Burner, Wonder Boy 3, Bonanza Brothers, Rescue Mission 200 F pièce. Demander ERIC au 48 67 19 37.

Département 93
Vds MEGADRIVE plus 2 manettes dont pro 2 avec 8 jeux (Sonic, Street of Rage, Mickey, Shadow Dancer...) Prix 1600 F. Contacter VALENTINO au 48 69 84 06.

Département 94
Vds MASTER SYSTEM plus pad, joy, cable, phaser, 2 jeux, 8 cartouches. Valeur réelle 3000 F vendue 1300 F. Appeler FREDERIC au 45 76 05 78.

Département 94
Vds MASTER SYSTEM II avec 1 manette, Shinobi et Y's, le tout pour 490 F. Contacter PATRICK au 45 73 22 85 à partir du mois d'Août.

Département 94
Vds ou éch. jeux MEGADRIVE : Shadow Dancer, E-Swat, Hellfire, Rastan Saga 2, Alien Storm, Jewel Master contre Desert Strike, F22 Interceptor, Kid Chameleon 200 F pièce. Demander YOANN au 43 77 07 59.

Département 94
Vds jeux MASTER SYSTEM : Fire Forget 2, Choplifter, California Games. en TBE, prix 200 F pièce. Tél au 46 65 90 23.

Département 94
Vds MEGADRIVE FRANÇAISE plus 17 jeux dont : Quack Shot, Mickey Mouse, Mystic, Shinobi etc. 2500 F à débattre. Tél au 48 71 47 68 après 18H30.

Département 95
Vds MASTER SYSTEM avec Super Tennis, Teddy Boy, Secret Command, Y's et 2 autres jeux incorporés, le tout 800 F à débattre. Demander REMY au 34 69 65 13.

Département 95
Vds jeux MEGADRIVE et MASTER SYSTEM récents 100 F pièce. Donne gratuitement soluces par téléphone. Merci d'appeler au 34 30 30 58 de 10H à 12H et de 14H à 17H, demander DENIS DUCOMMUN.

Département 95
Vds jeux MEGADRIVE (Super Monaco GP, Shinobi, Block Out, Altered Beast, Mickey Mouse) à prix intéressant. Ach. jeux (Wonder Boy...) et GAME GEAR. Tél au 34 68 27 52.

Département 95
Vds MEGADRIVE plus 12 jeux (Kid Chameleon, Toki, Street of Rage...) avec adaptateur japonais : prix à débattre. Contacter ANTONY DUBOIS au 39 91 86 76 après 18H.

Département 95
Vds jeux MASTER SYSTEM 200 F pièce : Ghostbusters, Double Dragon, Quarte, Rastan. Contacter GREGORY GILOT au 34 16 65 05.

Département 95
Vds MASTER SYSTEM (garantie 10 mois) 300 F ou éch. contre 2 jeux MEGADRIVE. Vds 5 jeux LYNX 100 F l'unité. Contacter OLIVIER au 34 14 93 98.

Département 95
Vds MASTER SYSTEM plus 6 jeux récents, un transfo. neuf, 2 manettes, 1 manette auto-fire. Valeur 2300 F, vendue 1400 F à débattre. Contacter Sébatien au 39 80 20 28.

Des centaines d'astuces sur
3615 MEGA FORCE
choix *AST

3615 MEGA FORCE 24h/24

Des milliers d'astuces

Des contacts en direct

Des cadeaux à gagner

ShootAgain

145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

DES PREVIEWS, DES INFOS, DES MEGA-CONCOURS !
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions*", "News Import" etc, etc.
GAGNEZ DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!

ShootAgain
Vous propose le *PLUS GRAND* club d'échanges de cartouches de France.

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES !!!

Plus de **400 cartouches** Nec, Sega et Nintendo vous attendent.

Un principe ***VPC rapide et simple***, joignez **TOUJOURS** à vos jeux une liste d'une dizaine de jeux désirés par ordre de préférence.

LES TARIFS

1 JEUX CONTRE 1 :

SUPER FAMICOM	150 Frs par jeu
MEGADRIVE	100 Frs par jeu
NEC CORE GRAFX	80 Frs par jeu
MASTER SYSTEM	75 Frs parjeu
GAMEBOY	50 Frs par jeu

2 JEUX CONTRE 1 :
ECHANGE GRATUIT
Frais de port a notre charge !

CHAQUE JOUR UN NOUVEAU STOCK !

LISTE COMPLETE SUR LE 36-15 SHOOT AGAIN

Les frais de port en cas de retour pour les raisons suivantes, sont à la charge de notre clientèle :
* Jeux déja en plusieurs exemplaire au sein du club.
* Délais d'attente trop long.

N'hésitez pas à consulter les 350 titres de notre club sur le 36 15 SHOOT AGAIN

La reprise des jeux est limitée, veuillez nous consulter. 60 Frs de port pour tout Contre Remboursement.
Nous ne reprenons pas Altered Beast pour Megadrive. 60 Frs de port pour tout contre remboursement.

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : **"Le plus grand club d'échange de France"**
SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

☐ J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : .....

Je désire : 1er .....

OBLIGATOIRE

10eme .....

Je posséde : ☐Une Megadrive japonaise, ☐Une Megadrive française, ☐Une Super Famicom japonaise, ☐Un Gameboy, ☐Une Master System, ☐Une Core Grafx, ☐Autre.

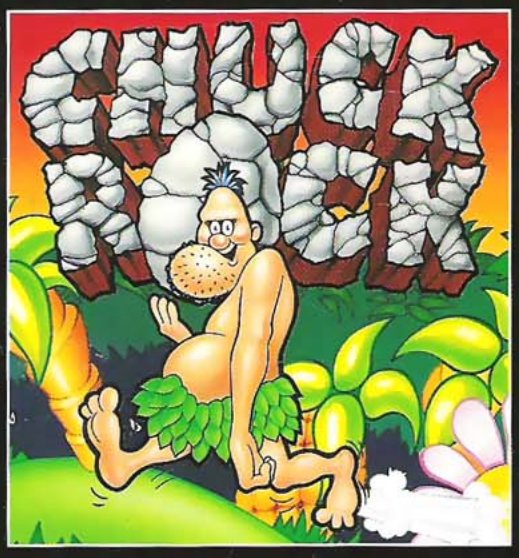
Je paie : ☐ Au facteur, ☐ Par chèque ci-joint, ☐ Par mandat lettre.

Nom : .....
Prénom : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Adresse : .....

Tél : ..... Date : .....

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SNK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Nec Core, Coregrafx, Super Grafx, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Produit non contractuel. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

UNGA BUNGA!



Orphélia, la femme de ce gros bonhomme préhistorique nommé **Chuck Rock,** a été **kidnappée** par le méchant **Gary Gritter.** Chuck pourra-t-il courrir, sauter et donner des **coups de bide** pour se frayer un chemin tout au long de ces 5 niveaux formidablement excitants mais **truffés** de dizaines de **dinosaures** débiles et de surprises à gogo? Ou bien, devra-t-il voir son amour se briser sur les rocs?

Disponible sur **Sega Megadrive** et **Master System,** CHUCK ROCK comprend.....

- **UNE ANIMATION DIGNE D'UN DESSIN ANIME**
- **UNE MUSIQUE ET DES EFFETS SONORES EXUBERANTS, TRES "ROCK"**
- **UNE ACTION COMPLETEMENT PRE-HYSTERIQUE**
- **CINQ NIVEAUX FOLLEMENT DROLES**

CHUCK ROCK - Une nouvelle **création remarquable** de **Virgin Games.**

Chuck Rock © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All Rights Reserved.

Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin GAMES

SEGA

virgin games- immaculate concepts